PC Games

Wissen, was ge[spielt wird]

UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

€ 4,99 06/03

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,- Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD

VOLLVERSION

Aufbau-Strategie, Stadt- und Verkehrs-Simulation:

- + 30 Szenarien
- + 500 Gebäude
- + Mehrspieler-Modus
- + Map-Editor
- + Gold Edition

VERKEHRSGIGANT - Gold Edition -

Gordon Freeman lebt!

Half Life 2

MEGA-PREVIEW AUF 7 SEITEN
VOR-ORT-VIDEO AUF DVD

- Turmhohe Aliens, lebensechte Mimik, unglaubliche Effekte!
- Gabe Newell im Interview: „Bestes Spiel aller Zeiten!"

ACTION-DEMOS EXKLUSIV

CHASER & VIETNAM

AUSSERDEM: WILL ROCK DEVASTATION & PURGE

20 EXKLUSIVE VIDEOS

VOR-ORT-REPORTS:



YAGER DEVELOPMENT

HIDDEN & DANGEROUS 2

RAILROAD TYCOON 3

Packende Spielszenen:
Colin McRae Rally 3, Elite Force 2, Far Cry, World of Warcraft u. v. m.

28 SEITEN TIPPS
Tropico 2, Indiana Jones 6, Vietcong, Anno 1503, Die Sims

VORSCHAU

EXKLUSIV **Call of Duty**
Noch intensiver als Medal of Honor: AA (dt.): Schlacht um Stalingrad – Solo oder im Team!

PREMIERE **Thief 3**
Exklusive Screenshots, erste Infos

GTA Vice City
Hinter den Kulissen von Rockstar

TEST



Tropico 2
Piraten, Planken, Plündereien: So witzig war noch keine WiSim! Muss Anno 1503 abdanken?

Devastation
Geheimtipp: Shooter mit viel Story

Wildlife Park
Tierisch viel Aufbau-Spaß?

HARDWARE



CPUs für Spieler
Intel oder AMD? Worauf Sie beim Kauf von Prozessor, Mainboard und Speicher achten müssen.

Test: Komplett-PCs
Edel und teuer: Highend-Rechner

Strom-Netzwerke
7 Powernet-Adapter im Test

06
4 191278 204996

T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!



Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **259,– €***

Sie sparen **120,99 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter **www.telekom.de** Ein Klick für alles

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung und Bereitstellung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·





EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Offensiv, investigativ, **exklusiv**

Dienstag | 01. April 2003

Er schreibt seit fast 20 Jahren über Computer-Spiele, ist erklärter Sportspiel-Fanatiker und hat Zeitschriften wie **Power Play** und **PC Player** mit aus der Taufe gehoben. Und seit einigen Wochen hat er frische Visitenkarten, die ihn als amtlichen Nordamerika-Korrespondenten der PC Games ausweisen: Heinrich Lenhardt. Diese Visitenkarten liegen mittlerweile auf den Schreibtischen von Valve-Chef Gabe Newell (**Half-Life 2**-Titelstory auf Seite 40, Video-Report auf DVD), Blizzard und den Machern des frisch enthüllten Shooters **Call of Duty** (Seite 50). Natürlich wird Heinrich für PC Games auch von der so wichtigen E3 Mitte Mai berichten. Der Reiseplan für die kommenden Monate enthält derart viele spannende, exklusive Vor-Ort-Termine, dass Sie sich schon jetzt zu unbändiger Vorfreude animiert fühlen dürfen.

Freitag | 11. April 2003

„Och menno, kaum noch Shooter-Demos auf Heft-CD und -DVD ...", klagt es aus vielen E-Mails und Briefen, die uns zum extrastrengen Jugendschutzgesetz erreichen. Aber PC Games wäre nicht PC Games, wenn wir unseren erwachsenen Lesern und den vielen Fans in Österreich, in der Schweiz, in Luxemburg und Liechtenstein nicht auch weiterhin die volle Demo-Vielfalt bieten würden: Als bundesweit erstes PC-Spielemagazin beliefern wir Volljährige auf Wunsch mit einer randvollen DVD inklusive aller genehmigten Demos. Seit Mitte April bieten wir das Abo bereits auf der Website an. Deshalb profitieren schon in diesem Monat die ersten „Über-18"-Abonnenten von den Exklusiv-Demos zu **Chaser** (Test auf Seite 96) und **Vietnam** (Test in PC Games 05/03). Außerdem dabei: die **Devastation**-Demo (Test auf Seite 90). Weil die Abo-Hefte ohnehin nur an nachweislich Erwachsene geliefert werden, können wir in Zukunft noch wesentlich mehr Schmankerl auf die Disks packen – lassen Sie sich überraschen. Vermutlich haben Sie jetzt viele Fragen zur Ab-18-Edition; die wichtigsten beantworten wir auf Seite 12.

Donnerstag | 17. April 2003

Etwas ganz Besonderes finden Sie exklusiv auf der aktuellen Heft-DVD: das spannende **Anno 1503**-Szenario „Der Marquise", das sich PC-Games-Leser Alexander Liebhardt ausgedacht hat. Die Idee wurde im Rahmen des Szenario-Wettbewerbs in Ausgabe 05/02 unter vielen hundert Beiträgen zum Sieger gekürt und in den vergangenen Wochen vom Leveldesign-Team von Sunflowers und Max Design umgesetzt. Bitte beachten Sie die Hinweise in den CD-/DVD-Anleitungen auf Seite 184.

Mittwoch | 23. April 2003

Wochenlang haben sich unsere DVD-Profis durch Ihre E-Mails und Briefe zum Thema „DVD-Menü-Oberfläche" gewühlt. Die am häufigsten genannten Wünsche: schneller, übersichtlicher, klarer, einfacher, weniger verspielt. Pünktlich zum Redaktionsschluss der aktuellen Ausgabe ist das neue Menüsystem fertig – schreiben Sie uns doch, wie es Ihnen gefällt. Schließlich werden wir auch weiterhin an Detail-Verbesserungen arbeiten und Ihre Anregungen gerne berücksichtigen.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe und der Vollversion wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

THOMAS WEISS ...



... lässt sich vom stellvertretenden Blizzard-Chef Bill Roper das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** erklären. Das Interview lesen Sie auf Seite 60, live in Aktion erleben Sie Mr. Roper im Video auf der DVD!

HEINRICH LENHARDT ...



... besucht die **Half-Life 2**-Macher im Valve-Hauptquartier. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Man hat ihn freiwillig reingelassen – das güldene Brecheisen links neben ihm ist lediglich ein berühmtes Relikt aus **Half-Life 1**.

CHRISTIAN MÜLLER ...



... bekommt in München gleich drei erstmals spielbare Premieren an einem Tag zu sehen: **Space Colony** von den **Stronghold**-Machern, **Hidden & Dangerous 2** (Vorschau auf S. 54) und **Railroad Tycoon 3** (S. 36). Interviews und Spielszenen auf der DVD!

Original PC-Screenshot











ENDLICH AUCH FÜR PC

Inhalt 6/2003

Aktuelles

Editorial ... 3
Hitlisten ... 22
Leser-Charts ... 22
Release-Termine ... 24
Spacerat ... 191
Top Ten ... 22

News

Age of Mythology: The Titans ... 16
Battlefield 1942: Secr. Weap. of WWII ... 14
Battlefield Vietnam ... 14
Bohemia Interactive ... 14
Catan Online ... 21
Conflict Desert Storm 2 ... 13
Counter-Strike (dt.) ... 13
Day of Defeat ... 18
Earth & Beyond ... 18
Epic Games: Ableger gegründet ... 20
Fire Chef ... 13
Forgotten Conflict ... 18
Freedom: Soldiers of Liberty ... 20
Full Throttle 2: Hell on Wheels ... 20
Gorky Zero ... 18
Humanhead ... 18
Impossible Creatures Add-on ... 20
Lords of Everquest ... 12
Lords of the Realm 3 ... 18
Medal of Honor: Breakthrough ... 16
Medal of Honor: Rising Sun ... 16
Nvidia und Electronic Arts kooperieren ... 21
Operation Flashpoint 2 ... 14
P. Diddy: Computerspiel geplant ... 20
PC Games ab 18 ... 12
PC Games Hardware: Notebooks & PDAs ... 21
Phenomedia unter Verdacht ... 13
Pirates of the Caribbean ... 14
Prince of Persia: Sands of Time ... 16
Railroad Pioneer ... 18
Schwarzenberg ... 20
Secret Weapons over Normandy ... 12
Shade: Wrath of Angels ... 18
Shock and Awe ... 13
Splinter Cell 2 ... 18
Star Trek: Elite Force 2 ... 18
Star Wars Galaxies ... 13
Sternenschiff Catan ... 21
The Movies ... 21
Tomb Raider: A. o. D. – Gewinnspiel ... 13
Tron 2.0 ... 12
Tropico 2 Special Edition ... 20
Vivisector: Beast Inside ... 13
Washington: Gewalt verbannt ... 20
XIII ... 20
Yager: Roman veröffentlicht ... 13

Made in Germany: Yager Development ... 28
Die Verwirklichung eines Traums: Um das Actionspektakel **Yager** zu programmieren, haben sich einige Berliner Jungs zusammengetan. Wir stellen sie Ihnen vor.

Vorschau

Pixelpracht ... 32

Strategie

Railroad Tycoon 3 ... 36
Rise of Nations ... 34

Action

Call of Duty ... 50
GTA: Vice City ... 56
Half-Life 2 ... 40
Hidden & Dangerous 2 ... 54
Jedi Knight 3: Jedi Academy ... 53
Thief 3 ... 48

Abenteuer

World of Warcraft ... 60

Sport

Colin McRae 3 ... 62



Made in Germany: **Yager Development**

Das macht die Berliner Luft: Ein paar begabte Programmierer, eine Vision, eine Spielidee, eine Firma. Nach dem Actionspiel **Yager** soll aber noch längst nicht Schluss sein.

Test

So testen wir ... 66
Testcenter: Infos auf einen Blick ... 67

Spiel des Monats

Tropico 2: Die Pirateninsel ... 68

PC-Games-Einkaufsführer

Classics und Budgetspiele ... 124
Neuerscheinungen ... 122
PC-Games-Top-100: Referenzspiele ... 120
Schwarze Liste ... 122
Spiele-Sammlungen ... 122
Zusatz-CDs und Add-ons ... 122

Strategie

Blitzkrieg: Feedback ... 79
Die Sims: Megastar ... 82
Dragon Throne ... 87
Medieval: Total War – Viking Invasion ... 86
Meistertrainer 4 ... 81
O.R.B. ... 84
Rails Across America ... 87
Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds ... 86
Wildlife Park ... 80
World War II: Frontline Command ... 85

Action

Bandits: Phoenix Rising ... 102
Chaser ... 96
Devastation ... 90
Dino Crisis 2 ... 104
Raven Shield: Feedback ... 89
Red Faction 2 ... 98
Top Gun: Combat Zone ... 104
X-Men 2: Wolverine's Revenge ... 100

AKTUELLES



Sieht aus wie **Warcraft 3**, spielt sich wie **Warcraft 3**. Ist besser als **Warcraft 3**? **Lords of Everquest** exportiert die Online-Welt ins Strategie-Genre. Wir haben erste Infos und Bilder!

S. 10 Lords of **Everquest**

VORSCHAU



Gordon Freeman lebt! Valve lüftet den Schleier um die Fortsetzung des Kult-Spiels. Die V-Source-Engine verspricht neue Maßstäbe bei KI, Physik und Grafik.

S. 40 **Half-Life 2**

Im fiktiven New York spielt **GTA 3**, im echten residiert Rockstar. Wir besuchten die Entwickler und wissen nun, wie gut die PC-Version von **Vice City** ist.

S. 56 **GTA** Vice City



Die Sims: **Megastar**

Sind Sie der nächste Küblböck? Spielen Sie sich in diesem außergewöhnlichen Add-on von der Lachnummer zum millionenschweren Superstar.

Abenteuer
Breath of Fire 4 108
C.S.I. Crime Scene Investigation 110
DAoC: Shrouded Isles: Feedback 107
Sponge-Bob: Employee of the Month 111

Sport
Big Mutha Truckers 116
Downtown Run 114
DTM Race Driver: Feedback 113

Tipps & Tricks

Inhalt 127

Komplettlösung/Spieletipps
Anno 1503 143
Die Sims Deluxe 147
Indiana Jones u. d. Leg. der Kaisergruft 151
Tropico 2: Die Pirateninsel 135
Vietcong 139

Kurztipps
Apache AH-64 Air Assault 130
Blitzkrieg 129
Celtic Kings: Rage of War 130
Conflict: Desert Storm 130
Delta Force: Black Hawk Down 130
Enclave 130
Eurofighter Typhoon 130
Freelancer 128
Gothic 2 129
Morrowind: Tribunal 129
Rainbow Six 3: Raven Shield 130
Silent Hill 2 129
Splinter Cell 128
Unreal 2 130

Tuning-Tipps
Devastation 131
Tropico 2 132

Hardware-Hilfe
Ati Radeon 9700 Pro 133
Auravision Eluminx 134
Gothic 133
Nforce2-Chipsatz 134
Nvidia RivaTNT2 133
Onboard-Soundkarte 133

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro 180
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro 180
Hardware: Referenz-Produkte 181
Rechner des Monats 181
Welcher Chip für welchen Prozessor? 180

News
AMD 1. Quartal 2003 163
Gainward CoolFX 162
Hercules 3D Prophet 9800 Pro 162
Interview: AMD über Athlon 64 163
M-Audio Revolution 7.1 163
MSI 875P Neo-FIS2R 162
Radeon 9600 TX 162
S3 Delta Chrome 163
Sis Xabre 2 162
Sparkle SP8834FX 162
Terratec Mystify 5800 Extreme 162
Umfrage: Monitorauflösung 162
VIA KT600 163

Test
Keyboard: Auravision EluminX 174
Komplett-PC: Alienware Area 51 172
Komplett-PC: PC-Spezialist Supernova 172
Maus: Terratec Myst. Raz. B. 2500 174
TFT-Monitor: Adi Microscan A715 174

Grafikkarten
Innovision Tornado Geforce FX 5800 170
Leadtek A300 Ultra TD MyVIVO 170

Powernet-Adapter
Corinex Powernet Adapter 176
Corinex Powernet USB Adapter 176
Deneg Easyhome for DSL 176
Deneg Easyhome Net USB 176
Devolo Microlink DLAN USB 176
Devolo Microlink DLAN 176
Powertec PDSL 2+ 176

Neue 3D-Muskelprotze 170

Leise und extrem übertaktungsfreundlich: Wir haben die Geforce FX 5800 gegen eine 5800 Ultra und die erste Radeon 9600 Pro antreten lassen.

Netzwerk aus der Steckdose 176

Ob **Counter-Strike (dt.)** oder **Age of Mythology**: Mit dem neuen Stromnetzwerk sind Wohnungswände kein Hindernis mehr für ein gepflegtes Multiplayer-Match!

Special: Mainboards, Speicher und Prozessoren 164

In tagelangen Tests hat PC Games den besten Prozessor für Spieler gesucht – samt passendem Mainboard, Speicher und – nicht zu vergessen – den optimalen Einstellungen.

Service

DVD- und CD-Anleitungen 182
Gewinnspiel: Feedback 185
Impressum 192
Inserentenverzeichnis 192
Kontaktadressen 192
Leserbriefe 190
Rossis Rumpelkammer 188
Schnappschuss 189
Vor zehn Jahren ...? 194
Vorschau 194

TEST

Lasterhöhlen, Spelunken, Freudenhäuser – in sündigen Etablissements fühlt sich ein Pirat wirklich wohl. Und wenn er auch noch Schiffsbrüchige knechten darf, haben wir ein Spiel des Monats.

Tropico 2: Die Pirateninsel S. 68



TIPPS & TRICKS



Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft S. 151

Der peitschenschwingende Indiana Jones turnt wieder durch eine Welt voller Abenteuer, immer auf der Suche nach neuen Entdeckungen. Wir begleiten ihn auf seinem steinigen Pfad.



HARDWARE



Mainboards, Speicher und **Prozessoren** S. 164

Ihr PC könnte zum alten Eisen gehören? Doch womit rüstet man am klügsten auf? Welche Komponenten wirklich was bringen, wovon man die Finger lassen sollte: Wir haben es herausgefunden.

PC-Games-Abonnenten sind Gewinner!

Die ersten Gewinner stehen bereits fest.
Im Monat Mai haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Rolf Romanowski aus Recklinghausen

Die Sony PlayStation 2: Florian Lang aus Hüttenberg

Den Nintendo GameCube: Josef Mayr-Preslmayr aus Linz

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Peter Fein aus Berlin

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Ab sofort befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, ein Nintendo GameCube und einen Gameboy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Gewinnen und Mitmachen per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 26. Mai 2003)

PC-Games-Charts (Seite 22)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGCHARTS *LIEBLINGSSPIEL***" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

PC Games Most Wanted (Seite 24)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGMOSTWANTED *SPIELENAME***" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

GEWINNSPIELE (Teilnahmeschluss ist der 3. Juni 2003)

Delta Force: Black Hawk Down (Seite 18)



Gewinnen Sie wertvolle **DF: Black Hawk Down**-Preise. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGGEWINNSPIEL DFBHD**" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

Tomb Raider: Angel of Darkness (Seite 16)



Gewinnen Sie eine lebensgroße Lara-Figur oder einen von fünf Lara-Seesäcken. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGGEWINNSPIEL TRAOD**" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

Schnappschuss des Monats (Seite 191)



Für den witzigsten Spruch gewinnen Sie ein PC-Games-Spielepaket. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**SCHNAPPSCHUSS *IHR SPRUCH***" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

*Tarif nur gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel | **davon 12 Cent Vodafone-Leistung





PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Norton AntiVirus 2003
Norton AntiVirus™ 2003 von Symantec ist die Antivirenlösung, der man weltweit vertraut. Es entfernt Viren automatisch und schützt vor Bedrohungen aus E-Mail- und Instant-Messaging-Nachrichten.
Und das Beste: Norton AntiVirus™ 2003 aktualisiert sich automatisch, ohne bei der Arbeit zu unterbrechen!
symantec.
Norton
System Works 2003
Norton SystemWorks™ 2003 von Symantec ist die intelligenteste Art, Computerprobleme zu lösen.
Es enthält bewährte Symantec-Produkte und zusätzliche Anwendungen, damit der PC stets fehlerfrei und mit optimaler Leistung arbeitet!
Norton AntiVirus 2003
Die Antivirenlösung, der man weltweit vertraut
Norton SystemWorks 2003
Die intelligenteste Art, Computerprobleme zu lösen
44.-€
79.-€
Wer wird Millionär 2.Edition (USK o.A.)
CLASSIC EDITION
WER WIRD MILLIONÄR
JE 10.-€
PC CD-ROM
REAL-TIME STRATEGY
AMERICA Gold Edition
America Gold Edition (USK 6)
Take it by storm!
Tropico 2
Die Pirateninsel
(USK 6)
Tropico 2 - Die Pirateninsel ist ein Fest für die große Tropico-Fangemeinde, für jeden Strategiespieler und für alle, die von den wilden Piraten der Karibik fasziniert sind!
PC CD-ROM
TROPICO 2
DIE PIRATENINSEL
Voraussichtlich ab 7.5. 2003 erhältlich!
45.-€
GATHERING
Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

BUILD YOUR OWN EMPIRE.

GRATIS: DOPPELTER SPEICHER* bei Online Bestellung von Dell™ Dimension™ Desktops

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht und nur für den beworbenen Standardspeicher.



Lexmark X5150
All-in-one-Designcenter Drucken, Scannen, Kopieren und PC-gesteuertes Faxen
nur 161 €[5]
zzgl. 12,80 € Versand



Logitech Extreme Digital 3-D-Joystick
Sieben programmierbare Tasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter
nur 34 €[5] zzgl. 12,80 € Versand



Logitech Cordless Desktop Optical
nur 99 €[5]
zzgl. 12,80 € Versand

Komplett PC inklusive 15" TFT Display, Drucker und Scanner

Dell™ Dimension™ 2350 Komplett PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.0 GHz
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
  + 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung*
- 60 GB** Festplatte, 7.200 UpM • **Dell™ E151FPp 15" TFT Display**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- Combo Laufwerk mit 16x DVD und 48/24/48x CD-RW
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- **Lexmark X75 All-in-one-Drucker und -Scanner**

1.099 €[7)] Systempreis inkl. 15" TFT Display, Drucker und Scanner.

Upgrades

Aufpreis für Dell™ 1800FP 18" TFT Display: + 348 €[5]
- mit 120 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 70 €[5]
- mit Eicon DIVA ISDN PCI 2.02 Karte: + 70 €[5]
- mit separatem DVD und 48x CD-RW Laufwerk: + 35 €[5]

- **Aufpreis für 2.40 GHz nur 58 €**[5]
- **Aufpreis für 2.60 GHz nur 116 €**[5]

Finanzierung schon ab 36,14 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

E-Value: 1020-D0302

Dell™ Dimension™ 4550 Performance PC

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz**
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
  + 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung*
- 60 GB** Festplatte, 7.200 UpM
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafik, TV Out
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- 16x DVD-ROM und 48/24/48x CD-RW Brenner
- Dell Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 6x USB 2.0
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service



849 €[7)] Jetzt 50 € reduziert! Systempreis ohne Monitor.

Upgrades

19" Dell™ M992 Monitor nur 278 €[5]
- mit 120 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 70 €[5]
- mit 4x DVD+R/+RW Brenner: + 116 €[5]
- mit ADA745 Dolby 4.1 Boxen: + 104 €[5]

- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €**[5]
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 174 €**[5]

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

E-Value: 1020-D5102

Dell™ Dimension™ 8300 Turbo PC NEU!

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz
- **256 MB Dual Channel RDRAM, 333 MHz**
  + 256 MB RAM gratis bei Online Bestellung*
- 60 GB** Festplatte, 7.200 UpM
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafik, TV Out
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- **Combo Laufwerk mit 16x DVD und 48/24/48x CD-RW**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- **Stereo-Aktivboxen**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

899 €[7)] Systempreis ohne Monitor.

Upgrades

Dell™ 1800FP 18" TFT Display nur 695 €[5]
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9800: + 151 €[5]
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 70 €[5]
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 105 €[5]

- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €**[5]
- **Aufpreis für 3.0 GHz (800 MHz PSB) nur 406 €**[5]

Finanzierung schon ab 29,56 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

E-Value: 1020-D8002D

[7)]Alle Systempreise inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 27.5.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebookkonfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. XScale™ ist Warenzeichen der Intel Corporation. *Solange Vorrat reicht; im Mai gelten folgende Angebote: gratis doppelter Standardspeicher bei Online Bestellung von Dell™ Dimension™ Systemen. Bis zu 100 € Sparvorteil bei allen Dell™ Inspiron™ Notebooks, solange Vorrat reicht, bei max. 5 Systemen pro Kunde. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. **1)**Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten, von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. **2)**Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **3)**Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **4)**Die Software Norton Anti Virus 2003 (OEM) kann unbegrenzt kostenlos genutzt werden. Ein kostenloses Update der Virenmuster ist nur innerhalb der ersten 90 Tage möglich. **5)**Monitor- und Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **6)**Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

PC GAMES INFORMIERT
JÜRGEN MELZER, LEITUNG DISK DIVISION



Aus aktuellem Anlass beantworten wir an dieser Stelle die am häufigsten gestellten Fragen, die uns bislang zur Ankündigung der PC-Games-Ab-18-Edition erreichten:

Was ist auf der Ab-18-DVD enthalten?
Grundsätzlich die besten Demos eines Monats aus allen Genres – inklusive Ego- und Taktik-Shootern, Action-Adventures, Strategie- und Rollenspielen, die wir auf der Kiosk-Ausgabe aus Jugendschutzgründen nicht (mehr) anbieten dürfen. In der Vergangenheit wären davon beispielsweise die Demos zu ***Mafia, Splinter Cell, Medal of Honor: Allied Assault (dt.), I.G.I. 2, Jedi Knight 2, Vietcong, Raven Shield, Gothic 2, No One Lives Forever 2, James Bond 007: Nightfire*** *oder* ***Operation Flashpoint*** *betroffen gewesen. Für die Zukunft erwarten wir spielbare Demos zu* ***Doom 3, Half-Life 2, Deus Ex 2, Far Cry, Halo, Duke Nukem Forever, Star Trek: Voyager – Elite Force 2*** *und* ***Tomb Raider: Angel of Darkness****. Wir achten drauf, dass keine wichtigen Inhalte der Kiosk-Version wegfallen.*

Warum gibt es die Ab-18-PC-Games in Deutschland nur im Abo und nicht im Zeitschriftenladen?
Die erforderliche Alterskontrolle ist im Handel weder üblich noch in der Praxis möglich.

Wie kann ich das Ab-18-Abo bestellen?
Auf Seite 65 finden Sie einen vorbereiteten Coupon. Außerdem brauchen wir von Ihnen eine gut lesbare (!) Kopie Ihres gültigen Personalausweises oder Reisepasses (jeweils Vorder- und Rückseite), aus der einwandfrei Ihre Personalien inklusive Geburtsdatum hervorgehen. Diese Kopie können Sie uns per Post, per Fax oder per E-Mail zukommen lassen: PC Games Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906-770, E-Mail: computec.abo@pvz.de. Erst, wenn wir diese Kopie vorliegen haben, dürfen wir Ihr Abo umstellen.

Muss ich auch als Österreicher oder Schweizer mein Abo eigens auf „Ab 18" umstellen lassen?
Nein. Alle Abos außerhalb Deutschlands werden automatisch auf die neue Variante umgestellt.

Ich bin noch nicht 18 Jahre alt. Meine Erziehungsberechtigten wären aber einverstanden. Reicht eine schriftliche Bestätigung?
Leider nein. Wir haben das extra noch mal juristisch prüfen lassen. Derjenige, der das Ab-18-Abo bezieht, muss volljährig sein. Tipp: Das Abo kann auf den Erziehungsberechtigten umgestellt werden. Hierfür benötigen wir allerdings das ausdrückliche Einverständnis zur Übernahme der Abo-Verpflichtungen mit Unterschrift des Erziehungsberechtigten! Das Ganze zusammen mit einer Ausweiskopie des Erziehungsberechtigten per Fax oder Post an den Abo-Service.

Ab welcher Ausgabe erfolgt die Belieferung mit der Ab-18-Edition?
Aus produktions- und vertriebstechnischen Gründen können nur Bestellungen bis zu einem bestimmten Stichtag berücksichtigt werden. Wir bitten um Verständnis, wenn die Belieferung erst mit der übernächsten Ausgabe beginnt.

Ich habe noch eine Frage zur Ab-18-Edition – an wen kann ich mich wenden?
Wenden Sie sich an unseren Abo-Service (siehe Impressum) oder schreiben Sie einfach eine E-Mail an chefredaktion@pcgames.de.

LORDS OF EVERQUEST

Echtzeit-Strategie im **Everquest-Universum**

Bei **Lords of Everquest** handelt es sich nicht etwa um ein weiteres Online-Rollenspiel, sondern um Echtzeit-Strategie, angesiedelt im **Everquest**-Universum. Der Spieler wählt aus drei Rassen, die jeweils 20 unterschiedliche Einheiten enthalten. Sämtliche Figuren im Spiel orientieren sich an der Vorlage des Online-Klassikers. **Lords of Everquest** bedient sich aber auch gehörig beim großen Konkurrenten **Warcraft 3**. Beispielsweise gibt es ebenfalls Helden, die hier jedoch Lords heißen, und zwar 15 Stück. Diese Lords und alle gewöhnlichen Truppen sammeln in den Gefechten gegen den Feind Erfahrung, steigen um Levels auf und statten sich mit neuen Ausrüstungsgegenständen aus. Nach Abschluss einer Mission besteht die Möglichkeit, die erfahrenen Lords in den nächsten Auftrag mitzunehmen. Insgesamt gibt es 36 Singleplayer-Missionen. Die Entwickler – übrigens in diesem Falle nicht Verant, sondern Rapid Eye – versprechen 75 Stunden Spielspaß. Erscheinungstermin: Ende 2003.





SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Action-Flugsimulation von Lucas Arts



Nach über zehn Jahren bekommt Lucas Arts legendäre Flugsimulation **Secret Weapons of the Luftwaffe** endlich einen Nachfolger: **Secret Weapons over Normandy**. Als Hintergrund dient – wie der Name schon andeutet – erneut der Zweite Weltkrieg. Hobbypiloten dürfen ihre Flugkunst in etlichen historischen Luftschlachten während einer Zeitspanne von vier Jahren unter Beweis stellen. Im vierten Quartal 2003 können Sie in den Cockpits extravaganter Flieger wie der P-38 Lightning oder dem ersten Düsenjäger der Welt, der Me-262, Platz nehmen oder die Bordkanonen einer B-17 Flying Fortress bedienen. Chefdesigner damals wie heute: Larry Holland (**Star Trek: Bridge Commander**).

LIGHTCYCLE-RENNEN

Lightcycle-Rennen netzwerkfähig

Bislang war es nur ein Gerücht, jetzt kam von Monolith die Bestätigung: Die Lightcycle-Rennen des Ego-Shooters **Tron 2.0** sind definitiv netzwerkfähig. Bis zu 16 Spieler werden in den taktischen und sehr schnellen Death-Match-Rennen miteinander konkurrieren können – ob dies auch außerhalb eines lokalen Netzwerks möglich sein wird, steht noch nicht fest. Einen ersten Eindruck können Sie sich im Videobereich auf der Cover-DVD verschaffen.

GEWINNSPIEL

Lara Croft in Lebensgröße!

Mitte des Jahres ist es so weit. Dann besteht Action-Amazone Lara Croft ihr sechstes Abenteuer auf dem PC. In Tomb Raider – Angel of Darkness soll die Profi-Archäologin ihre bisher größte Verwandlung durchmachen: Düsterer, erwachsener und geheimnisvoller wollen die Spiele-Entwickler von Core Design ihren Superstar präsentieren.

PC GAMES UND EIDOS INTERCATIVE VERLOSEN:

1x Lara-Statue „Lifesize" (Größe: 178 cm)

5x Lara-Seesäcke
Prall gefüllt mit Handballenschoner, 3-Button-Maus, 3D-Mausmatte, Schlüsselanhänger, Klettarmband, Brieftasche, Poloshirt, Fleece-Pulli, T-Shirt aus der Lara-Kollektion

Wenn Sie gewinnen möchten, schreiben Sie eine Postkarte mit dem Kennwort „TRAOD" und schicken Sie diese ausreichend frankiert an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, TRAOD, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie uns einfach eine SMS. Nähere Infos zur Teilnahme per Kurzmitteilung finden Sie auf Seite 8.

Lara Croft Tomb Raider – the angel of darkness

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Core Design und Eidos. Einsendeschluss ist der 3. Juni 2003. Der Preis kann nicht in bar ausbezahlt werden. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Geht mehr als eine Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

STAR WARS GALAXIES

Beta-Test im Mai

Statusbericht von **Star Wars Galaxies**-Produzent Rich Vogel: Demnach soll der Beta-Test zum Online-Rollenspiel im Mai starten. Laut Vogel beschäftigt sich das Entwickler-Team derzeit damit, die Klassen des Spiels auszubalancieren. Außerdem werden mehr NPCs eingebaut; erstens, um die Welt lebendiger zu machen, und zweitens, um dem Spieler eine Vielzahl an Quests zu bieten. Auch weitere Dungeons, die im futuristischen Spiel „imperiale Festungen" heißen, sollen vor dem Startschuss (voraussichtlich Herbst 2003) integriert werden.



VIVISECTOR: BEAST INSIDE

Russische Produktoffensive

Satte 14 Spiele will das russische Softwarehaus 1C Games auf der Spielemesse E3 vorstellen. Eines der Highlights ist das Horror-Actionspiel **Vivisector: Beast Inside**. Der Ego-Shooter spielt auf einer von Tiermenschen bevölkerten Pazifikinsel und wird sich nicht nur durch die zahlreichen Gegner, sondern auch durch die epische und in Spielgrafik erzählte Hintergrundgeschichte (sie orientiert sich locker an H. G. Wells Roman **Die Insel des Dr. Moreau**) von der Masse der Shooter unterscheiden. Die „AtmosFear" genannte Grafik-Engine ist speziell auf große Gegnerscharen ausgelegt, kann aber dennoch detailreiche und lebendig wirkende Landschaften und Räume darstellen. Der Release soll Ende dieses Jahres erfolgen.

Yager: Roman veröffentlicht

Unter dem Titel Die Sagittarius-Verschwörung veröffentlicht THQ einen Science-Fiction-Roman aus dem Yager-Universum. Das Buch schildert auf mehr als 240 Seiten die packende Vorgeschichte des Action-Spiels und wie Magnus Tide, dessen Rolle der Spieler in Yager übernimmt, an den wendigen Kampfjet Sagittarus kommt. Der Roman ist für acht Euro im Buchhandel erhältlich.

Echtzeit-Strategie: Fire Chef

Das ungewöhnlichste Setting für ein Echtzeit-Strategiespiel suchte sich der französische Entwickler Monte Cristo aus: In Fire Chef steuern Sie einen Trupp Feuerwehrleute inklusive dazugehöriger Fahrzeuge durch ein realistisches 3D-Areal. Ihre Aufgabe ist es, die sich ausbreitenden Brände zu bekämpfen. Das Spiel soll im September erscheinen.

Vorwürfe gegen Phenomedia

Im vergangenen Jahr ist die Bochumer Spielefirma Phenomedia durch Bilanzfälschungen und einen Insolvenzantrag aufgefallen. Nun haben Staatsanwälte und Börsenkontrolleure aufgedeckt, dass die illegalen Aktivitäten bis ins Jahr 1999 zurückreichen: Auch der damalige Abschluss wurde gesetzwidrig um eine Millionen Euro nachgebessert.

Sony verzichtet auf „Shock and Awe"

Sony Amerika sicherte sich nach Ausbruch des IrakKrieges den Namen der US-Militär-Strategie „Shock and Awe" für eine Videospiel-Serie. In Europa wollte man den Titel wegen der fehlenden Kriegsbegeisterung nicht verwenden. Jetzt wird generell darauf verzichtet, weil von der Zentrale in Tokio keine Genehmigung erteilt wurde.

Counter-Strike in Spielhallen?

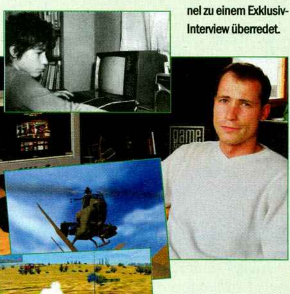
Eine Meldung geisterte am 2. April durchs Internet: Angeblich habe sich der japanische Videospielkonzern Namco die Rechte an Counter-Strike (dt.) gesichert, um den Titel in Spielhallen zu veröffentlichen. Dazu wurde das Spiel angeblich modifiziert: Namcos simplifizierte Version von Counter-Strike (dt.) soll vor allem Duelle mit vier Spielern unterstützen und ein Tutorial enthalten.

Conflict Desert Storm 2

Pivotal Games hat Conflict Desert Storm 2 für September 2003 angekündigt. Zwar ist das Szenario wieder während des Golf-Krieges Anfang der 90er-Jahre angesiedelt, behandelt diesmal allerdings neue Charaktere und Missionen im Irak und Kuwait. Welche Verbesserungen vorgesehen sind, soll in den nächsten Wochen bekannt gegeben werden.

Was macht eigentlich ... Bohemia Interactive?

Operation Flashpoint war der Durchbruch für Bohemia Interactive. Nach einem Add-on und Gerüchten (Anfang 2002) über ein neues, mittlerweile vorerst eingestelltes Projekt mit Namen Independence Lost war es ruhig um Bohemia. PC Games hat Gründer und Chef Marek Španel zu einem Exklusiv-Interview überredet.



PC Games: Welche Schwierigkeiten sind damals bei der Produktion von **OFP** aufgetreten?

Španel: „Bei **Operation Flashpoint** fingen wir mit nichts außer einer Idee und einem Pentium 100 an. Wir mussten viel lernen, und das tun wir nach wie vor. Eins der größten Probleme war der Multiplayer-Modus, auf den wir im zweiten Teil besonderen Wert legen wollen. Inzwischen sind wir ein mittelständischer Spieleentwickler. Unsere Terminkalender sind überladen, deshalb fällt es sehr schwer, die Freude an der Arbeit zu behalten."

PC Games: Wie hat sich euer Team gefunden?

Španel: „Unsere Geschichte geht zurück bis ins Jahr 1985 (siehe Schwarz-Weiß-Bild). Mein ältester Bruder hat einen TI 99/4 von Texas Instruments mit nach Hause gebracht und wir waren heiß auf Videospiele. Da wir allerdings keine Spiele hatten, blieb uns nichts anderes übrig, als mit BASIC selbst welche zu schreiben. Mein Bruder Onrej offenbarte schnell ein großes Programmierertalent und ich habe mich um Grafik, Musik und Design gekümmert. Später übernahm ich auch Aufgaben im Management-Bereich. Von 1997 an machten wir unsere ersten Gehversuche mit dem PC. Heute sind wir etwas mehr als 25 Leute und haben ein kleines Büro in Australien."

PC Games: Wie sehr berücksichtigt ihr Spielermeinungen bei der Entwicklung von **OFP 2**?

Španel: „Die Anregungen der Spieler waren uns schon immer wichtig. Vor dem Release von **Operation Flashpoint** bestand die Community aus einer Hand voll Hardcore-Fans, daher war es recht leicht, auf alle Ideen einzugehen. Bei der aktuellen Fülle von **OFP**-Fan-Sites und -Foren ist es kaum möglich, alle Forderungen umzusetzen."

PC Games: Welche Vorteile seht ihr bei einer selbst entwickelten Engine gegenüber einer lizenzierten?

Španel: „Um ehrlich zu sein, fällt mir keine andere Engine ein, die eine so vielfältige und große Spielwelt wie in **OFP** erlauben würde, daher bleibt uns keine Wahl, außer unsere eigene Technologie weiterzuentwickeln. Wir arbeiten zurzeit daran, die Engine dahingehend zu erweitern, dass noch größere Gelände mit mehr Einheiten möglich sind. Außerdem wird sich grafisch einiges tun, beispielsweise detailliertere Texturen für die Oberflächen."

SECRET WEAPONS UND BATTLEFIELD VIETNAM

Add-on und Nachfolger für Battlefield 1942

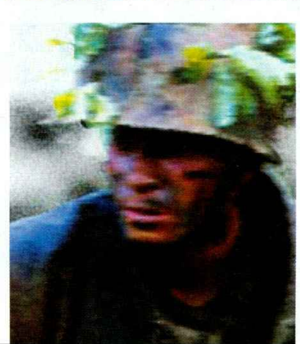


Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII lautet der Name des zweiten Add-ons für den erfolgreichen Multiplayer-Shooter. Noch im Herbst dieses Jahres dürfen sich Online-Soldaten mit satten 16 neuen Geheimwaffen bekriegen, angefangen beim deutschen Nurflügel-Jäger Ho-299 über den amerikanischen Panzer Sherman Calliope mit Raketenwefer-Aufsatz bis hin zum Raketenrucksack für Infanteristen, die nun auch Schrotflinten und Schießbecher umschnallen dürfen. Entsprechend mysteriös werden die Schlachtfelder: Es geht aufs Raketentestgelände nach Peenemünde und Bergfestungen von Nazi-Größen. Ein neuer Spielmodus, in dem beide Parteien verschiedene Ziele erfüllen müssen, verspricht mehr Abwechslung. Währenddessen werkeln die Entwickler von Digital Illusions offenbar im Geheimen an einem Nachfolger. Indiz: Die Schweden ließen sich den Namen **Battlefield Vietnam** bereits im Februar beim US-Patentamt schützen. Damit ist zumindest klar, wohin die Reise gehen wird. Der Marschtermin steht allerdings noch in den Sternen.

OPERATION FLASHPOINT 2

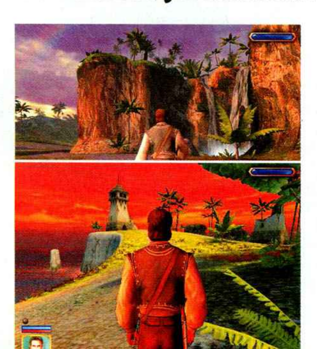
Flashpoint Vietnam?

Dass es einen Nachfolger zum erfolgreichsten Taktik-Shooter der letzten Jahre geben würde, daran bestand kaum ein Zweifel. Jetzt ist es offiziell: Bohemia Interactive arbeitet an **Operation Flashpoint 2**. Das bislang einzige veröffentlichte Foto deutet auf den Schauplatz Vietnam hin, den die Prager Entwickler mit einer neuen Generation ihrer Grafik-Engine noch realistischer in Szene setzen wollen. Laut Website sind historische Schlachten geplant. Veröffentlichung: schon 2004. Mehr Infos finden Sie im nebenstehenden Interview.



PIRATES OF THE CARIBBEAN

Schlachtengetümmel in der Karibik



Die Rollenspielexperten von Bethesda Softworks (**Morrowind**) haben ein neues Projekt angekündigt: **Pirates of the Caribbean** (vormals **Sea Dogs 2**), basierend auf dem gleichnamigen Disney-Kinofilm (Kinostart 9. Juli). Sie übernehmen die Rolle eines unabhängigen Kapitäns, der Mitte des 17. Jahrhunderts immer mehr zwischen die Fronten der rivalisierenden Kolonialmächte England und Frankreich gerät. **Pirates of the Caribbean** will mit weitgehender Entscheidungsfreiheit, spektakulären Land- und Seeschlachten sowie ansprechender Grafik überzeugen. Stapellauf soll im Juni 2003 sein.


ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY



MEINUNG
HEINRICH LENHARDT



Ist **Half-Life 2** der Anfang vom Ende der „When it's done"-Termintrödelkultur?

Wenn ich in meinem irdischen Dasein als PC-Spieler eines gelernt habe, dann ist es Geduld. Zwischen der ersten Ankündigung eines ersehnten Promi-Spiels und seinem leibhaftigen Erscheinen ist ein entrücktes Zeitgefühl gefragt. Die Jahreszeiten vergehen, Legislaturperioden enden, Fußball-Weltmeisterschaften finden statt, Kinder werden erwachsen und in der Zwischenzeit warten wir immer noch auf die Warcrafts, Freelancers und Nukems dieser Welt. Dieses süße „Wir warten aufs Christkind"-Leid geht oft so weit, dass ein Gefühl von Leere und Sinnlosigkeit zurückbleibt, wenn die Spätgeburt endlich vollzogen ist.

Doch bei Half-Life 2 ist plötzlich alles anders. All die Jahre wurde das Spiel nie angekündigt, sondern im stillen Kämmerlein entwickelt. Erst jetzt, wo das Programm schon fast betareif ist (die Engine ist seit September 2002 fertig), hat Valve den Titel bekannt gegeben, Infos und Bilder rausgerückt und die Veröffentlichung für den nächsten Herbst versprochen. Kein jahrelanges Auf und Ab durch die Hype-Wogen, in der Ruhe liegt die Kraft. Angesichts all der „When it's done"-Verschlepper, die uns sonst von einem Weihnachtsgeschäft zum anderen vertrösten, hat diese Methode einen gewissen Charme. Löst Half-Life 2 gar einen neuen Terminoffenbarungs-Trend für die ganze Branche aus? Garantiert nicht.

Valve konnte sich den höchst ungewöhnlichen Luxus leisten, Half-Life 2 komplett aus eigener Tasche zu finanzieren – den Einnahmen aus den Verkäufen des Vorgängers sei Dank. Völlig unabhängig vom Geldtropf eines Publishers zu sein ist wohl der Traum jedes Entwicklungsteams: kein Gefeilsche um Termine, Feature-Abbau oder Marketing-Rituale. Gabe Newell ist seit Team Fortress 2 ein gebranntes Kind: Heute bedauert er es, diesen (bis heute unvollendeten Titel) zu früh auf Messen gezeigt zu haben. Bei Half-Life 2 wollte er seinen Fans keine Versprechen machen, die nicht zu halten sind – deshalb das lange Schweigen.

Auf der einen Seite bewundere ich diese Konsequenz. Auf der anderen Seite frage ich mich, ob die Fan-Gemeinde nicht mehr Informationsfluss verdient gehabt hätte. Dass überhaupt an Half-Life 2 für PC gearbeitet wird, wäre zwischendurch ein beruhigendes Statement gewesen. Schließlich blubberten schon Gerüchte herum, dass der Titel zuerst für Konsolen erscheinen könnte. So sehr wir über verzögerte Termine und Endlos-Entwicklungsstorys die Augen verdrehen, irgendwie gehört das Kaffeesatzlesen doch dazu. Man sieht dem Kleinen beim Aufwachsen zu und bleibt neugierig, was letztendlich aus ihm wird. Respekt für Valves Beweggründe, aber ich hätte nichts gegen eine etwas längere Preview-Anheizperiode gehabt: Vorfreude ist doch oft die schönste Freude.

HEINRICH LENHARDT

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
Zwei Add-ons für Medal of Honor: AA (dt.)

Im Herbst versetzt Sie das **Medal of Honor**-Team an zwei weitere Schauplätze des Zweiten Weltkriegs: In **Breakthrough** kämpfen Sie als Sergeant John Baker in Nordafrika, Sizilien und Norditalien gegen das Afrika-Corps der Wehrmacht. Im zweiten Add-on **Rising Sun** erleben Sie als Marine-Corporal die Schlacht um Pearl Harbor und den nachfolgenden Rachefeldzug der Amerikaner im Pazifik. Neben neuen Waffen soll vor allem der Mehrspielerpart durch den neuen „Liberation"-Modus aufgewertet werden. Dabei müssen erledigte Spieler von ihren Teammitgliedern befreit werden, bevor sie weiterspielen können.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
Neues **Bildmaterial**

Nach diversen Konzeptzeichnungen hat Ubi Soft noch vor der E3 erste Ingame-Bilder aus dem vierten Spiel rund um den persischen Prinzen veröffentlicht. **Prince of Persia**-Schöpfer Jordan Mechner sorgt durch seine Zusammenarbeit mit dem Ubi-Soft-Produktionsstudio in Montreal höchstpersönlich dafür, dass der Titel dem Flair der Serie gerecht wird. In unserem E3-Report der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr.





AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS
Auf zu **neuen Ufern**

Voraussichtlich im Herbst setzt das offizielle Add-on **The Titans** die epische Geschichte von **Age of Mythology** fort. In einer neuen Einzelspielerkampagne mit insgesamt zwölf Missionen übernehmen Sie die Geschicke der Atlanter und werden vom mächtigen Göttergeschlecht der Titanen unterstützt. Außerdem dürfen Sie sich mit zwölf neuen Wundern sowie 28 taufrischen Einheiten (davon 18 sterbliche und zehn mythische) wieder auf spannende Mehrspielergefechte freuen.


LARA CROFT
TOMB RAIDER
the angel of darkness
EIDOS
INTERACTIVE
GUT IN SCHUSS!
PC-SPEZIALIST Game-Tower
AMD Athlon™ XP 2500+
• AMD Athlon™ XP 2500+ mit Quantispeed™ Architektur (FSB 333) • Markenmainboard mit 4x PCI, 1 (8x) AGP, 3xDIMM, USB 2.0, etc. • 2 x 256 MB DDR-RAM Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by RADEON 9700 Pro All-In-Wonder Chipsatz mit 128 MB und TV Out • 120 GB Markenfestplatte mit 7200 U/Min. • Schneller 52x 24x 52x CD-Brenner mit Buffer Underrun Technologie – Ihrem Schutz vor verbrannten CDs • Schnelles 16x DVD-Laufwerk • 5.1 Sound onboard • Firewire onboard • Serial ATA onboard • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung
1199,-
Symbolfoto
Servicekauf möglich: 24 x 56,- Euro*
POWERED BY DDR MEMORY
DVD
AMD Athlon XP
PC SPEZIALIST
...einfach sympathisch!
Computing // Mobility // Digital Imaging // Video & DVD // Music

Splinter Cell 2

Kurz nach dem Erscheinen des Action-Überfliegers Splinter Cell kündigt Ubi Soft bereits einen Nachfolger an. Außer dem voraussichtlichen Namen „Shadow Strike" ist allerdings noch nichts bekannt. Auch das von Red Storm entwickelte Ghost Recon wird einen zweiten Teil bekommen.

Day of Defeat im Laden

Nach Counter-Strike erscheint jetzt auch der Half-Life-Mod Day of Defeat als Verkaufsversion. Publisher wird diesmal Activision sein, nachdem Valve seinen Vertrag mit Sierra/Vivendi Universal erfüllt hat.

Humanhead und Doom 3

Eine Stellenanzeige des Rune-Entwicklers Humanhead verrät die Verwendung der neuen id-Software-Technik für ein zukünftiges Spiel: Gesucht wird ein Leveldesigner für ein Projekt mit der Doom-3-Technologie.

Gorky 17 Prequel

Gorky Zero heißt der einige Jahre vor dem ersten Teil angesiedelte zweite Teil des Taktik-Spiels von Metropolis. Protagonist ist erneut Cole Sullivan zu Beginn seiner Agentenlaufbahn in der Ukraine. Ein Releasetermin für Gorky Zero steht noch nicht fest.

Lords of the Realm 3

Der dritte Teil der Aufbaureihe wird komplett in Echtzeit ablaufen und auf 3D-Grafik setzen. Ähnlich wie in Stronghold soll es Belagerungen und einen Burgen-Editor geben, wobei der Spieler im Strategiemodus seinen Feldzug plant und Ressourcen managt.

Earth & Beyond am Ende?

Gerüchten zufolge plant EA die Einstellung der ambitionierten Massively-Multiplayer-Weltraumsimulation Earth & Beyond im Juli dieses Jahres aufgrund hoher Verluste durch den Titel. Electronic Arts Deutschland ist davon noch nichts bekannt.

Commandos im Koreakrieg

Des Koreakrieges von 1950 nimmt sich das Entwickler-Team Plastic Reality an. In Forgotten Conflict kommandiert der Spieler einen fünfköpfigen Spezialtrupp in 15 Missionen durch Nord- und Südkorea. Gespielt wird ähnlich wie in Commandos 2: Sie geben Ihren Figuren (Soldat, Scharfschütze, Sprengmeister, Sanitäter etc.) in Echtzeit Anweisungen. Ihre Missionen umfassen unter anderem Sabotage, die Befreiung von Kriegsgefangenen, Geleitschutz und das Sprengen wichtiger Schlüsselpunkte.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Equipment **zu gewinnen!**

Fast so packend und intensiv wie der zugrunde liegende Ridley-Scott-Streifen: Der Novalogic-Shooter Delta Force: Black Hawk Down lässt Sie die dramatischen Ereignisse im Somalia des Sommers 1993 nacherleben. Dabei sind Sie nicht nur zu Fuß in detailgetreu nachempfundenen Städten unterwegs, sondern auch an Bord von Kampfhubschraubern und gepanzerten Fahrzeugen. Nicht ohne Grund eroberte Black Hawk Down sofort nach Erscheinen die Nummer 1 der Charts.



In Zusammenarbeit mit Anbieter Electronic Arts verlost PC Games die ultimative Grundausstattung für echte Black-Hawk-Down-Fans:

- 5 x Streng limitierte T-Shirts
- 5 x DVD-Special Edition des Spielfilms Black Hawk Down
- 5 x PC-Spiel Delta Force: Black Hawk Down
- 1 x Buch Black Hawk Down
- 1 x Original-Aufsteller Black Hawk Down

Mitmachen ist ganz einfach: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte mit dem Kennwort „Delta Force: Black Hawk Down" an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie uns einfach eine SMS – wie das geht, steht auf Seite 8.

Teilnahmebedingungen: Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Electronic Arts und Novalogic. Einsendeschluss ist der 31. Mai 2003. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Gehen mehr Einsendungen ein, als Preise vorhanden sind, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



STAR TREK: ELITE FORCE 2

Unter **Picards Fuchtel**

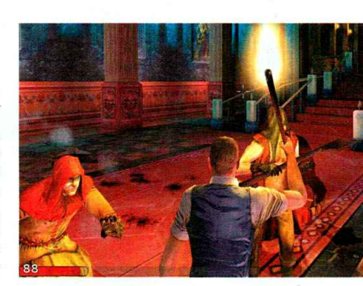
Ab Juni dürfen Sie wieder im Hazard-Team kämpfen. Das Wiedersehen mit der Voyager ist allerdings nur kurz, denn getreu der inzwischen abgelaufenen TV-Serie sind die Recken um Captain Janeway wieder im Alpha-Quadranten. Nun werden Sie mitsamt Ihren Mitstreitern unter das Kommando von Captain Picard beordert. Anhand einer spielbaren Version (siehe Video auf DVD) konnten wir uns von den Qualitäten des Ego-Shooters überzeugen: Äußerst vielversprechend!

RAILROAD PIONEER

Konkurrenz für **Railroad Tycoon 3**

Jowood hat die 3D-Wirtschaftssimulation **Railroad Pioneer** angekündigt, in der Sie als Besitzer einer Eisenbahngesellschaft die erste Ost-West-Verbindung in den Vereinigten Staaten errichten sollen. Hierzu erforschen Sie neue Loks, errichten eigene Städte und treiben Handel. Außerdem soll es einen Mehrspielermodus für bis zu vier Hobby-Eisenbahner geben.





SHADE: WRATH OF ANGELS

Der **Dämon** in dir

In **Shade: Wrath of Angels** spielen Sie einen Privatdetektiv, der einer Reihe von mysteriösen Vor- und Todesfällen in Nordeuropa nachgeht. Per Zeitreise geht's dabei auch schon mal ins dunkle Mittelalter. Nette Idee: Im Spielverlauf erwachen im Spieler dämonische Kräfte und man kann dadurch besonders wirkungsvoll Zombies und anderes untotes Geschmeiß erledigen.

P. Diddy interaktiv

Aus Puff Daddy wurde P. Diddy und dessen Lebensgeschichte soll jetzt für ein Computerspiel herhalten. Das Management des Krawall-Rappers hofft so auf eine größere Popularität unter der jugendlichen Zielgruppe.

Mehr Impossible Creatures

Demnächst will Relic Entertainment ein kostenloses Add-on zu Impossible Creatures zum Download anbieten. 15 neue Basiskreaturen aus dem Insektenreich sowie neun zusätzliche Fähigkeiten sollen für erneuten Klonspaß sorgen.

Washington spielt nicht mit

Langsam wird auch in den USA mit härteren Bandagen gegen vermeintlich Gewalt verursachende brutale Computerspiele gekämpft. Der Bundesstaat Washington hat ein Gesetz verabschiedet, das Händlern 500 US-Dollar Strafe androht, wenn sie für Erwachsene gedachte Spiele an Minderjährige verkaufen.

Neues aus Schwarzenberg

Die Berliner Entwickler um Bernd Beyreuther befinden sich derzeit in Verhandlungen mit möglichen Publishern für ihren Schleich-Shooter Schwarzenberg. Der entsendet Sie am Ende des Zweiten Weltkriegs als Wissenschaftler in das titelgebende Städtchen im Erzgebirge, das Legenden um Nazi-Gold und Geheimwaffen birgt. Wir drücken den Radon Labs (Project Nomads) für ihren vielversprechenden, grafisch spektakulären Titel die Daumen!

Neues Studio von Epic

Epic Games hat ein weiteres Entwicklungsstudio gegründet. Die neue Firma namens Scion wird komplett von den Unreal-Vätern finanziert und kann so ohne Druck von Publishern ihre Projekte verfolgen. Zu den Angestellten gehören ausschließlich Industrie-Veteranen wie Mike Capps, vormals Produzent von America's Army.

Tropico 2 Special Edition

Take 2 hat eine Special Edition von Tropico 2 im Angebot: Das Sammlerstück enthält zusätzlich zur normalen Version: den Soundtrack auf CD, eine 36-seitige Fibel mit den Lebensläufen aller im Spiel vertretenen Piraten, ein Mauspad und Postkarten im Piratenlook sowie eine Augenklappe. Die Special Edition ist deutschsprachig, auf 5.000 Stück (durchnummeriert) limitiert und kostet knapp 70 Euro.

FULL THROTTLE 2: HELL ON WHEELS

Biker Ben schlägt wieder zu

Lucas Arts veröffentlichte im April neue Screenshots des Vollgas-Sequels und überraschte die gespannt wartenden Anhänger: Bis vor kurzem ließ der Entwickler noch verlauten, **Full Throttle 2** sei ein klassisches Adventure mit starkem Action-Anteil – inzwischen bezeichnet man den Titel als Action-Adventure. In insgesamt 35 Levels steuern Sie Ben aus der Verfolgerperspektive auf seiner Corley-Maschine oder per pedes und setzen sich mit Stühlen, Brecheisen, Flaschen und anderen Utensilien gegen verfeindete Motorrad-Gangs zur Wehr. Obwohl **Full Throttle 2** bereits im Herbst erscheinen soll, machen die Screenshots einen noch sehr unfertigen Eindruck. Außerdem bleibt abzuwarten, ob die Fans des Vorgängers Ben trotz des hohen Action-Anteils die Treue halten.



„Ein Mann mit einer Kanone ist kein Held."

Video
Das vollständige Interview finden Sie als Video auf CD und DVD.



JULIEN BARES ist Produzent des Ego-Shooters XIII

PC Games: Wollen die Leute nicht viel lieber realistische Shooter statt Comic-Stil?
Castle: „Wir wollten nicht den zigsten Ego-Shooter machen, sondern etwas Besonderes. Auf der Konsole ist die Cel-Shading-Technologie bereits etabliert, aber ich gebe zu, dass es schwierig werden kann, die PC-Spieler für diesen Comic-Stil zu begeistern."
PC Games: Und wodurch unterscheidet sich die PC-Version von der Konsolen-Variante?
Castle: „Wir passen alle Spezialeffekte an die Fähigkeiten des PCs an. Wir machen auch die Gegner-KI intelligenter, weil der PC-Spieler den Vorteil hat, mit Maus und Tastatur spielen zu können – und somit automatisch besser trifft. Außerdem gibt es drei Schwierigkeitsgrade, die den Spielablauf völlig umkrempeln."
PC Games: XIII legt sehr viel Wert auf ungewöhnliche Waffen …
Castle: „Richtig. Fast jeder Gegenstand im Spiel ist eine Waffe. Ein Mann mit einer Kanone ist kein Held. Er ist genauso stark wie jeder andere Mann, der auch eine Kanone in der Hand hält. Aber ein Mann, der sich mit Glassplittern, Messern und Stühlen durch feindliche Basen kämpft, ist ein echter Action-Held! Deswegen gibt es im Spiel so viele ungewöhnliche Waffen."
PC Games: Apropos Waffen: Das Spiel ist ja ziemlich brutal. Auch in der deutschen Version?
Castle: „Es ist brutal, weil es sich am Comic orientiert, der ebenfalls brutal ist. Was die deutsche Version anbelangt: Wir wissen noch nicht, wie wir **XIII** umsetzen werden. Auf jeden Fall werden die Comic-Bilder am oberen Bildschirmrand, die das Ableben eines Gegners in Nahaufnahme illustrieren, entschärft. Wir geben uns viel Mühe, damit **XIII** möglichst wenig von seinem besonderem Charme einbüßt.

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

Freiheit für Amerika

Auch nach dem vorläufigen Ende der **Hitman**-Reihe bleiben die dänischen Entwickler von IO Interactive ihren Wurzeln treu: **Freedom** zeigt, was hätte passieren können, wenn die Sowjets ihre Atomraketen abgefeuert hätten. Danach heißt die einzige Weltmacht UdSSR – ein Zustand, der behoben werden will. Vom amerikanischen Zivilisten werden Sie zum Freiheitskämpfer, begehen Sabotageakte gegen russische Einrichtungen oder führen ganze Einheiten von Unterdrückten in große Schlachten. Im 3rd-Person-Action-Adventure soll auch Strategie eine wichtige Rolle spielen.

SONDERHEFT

Notebooks & PDAs



Umfassende Kaufberatung sowie jede Menge Praxis-Tipps bietet das Sonderheft „Notebooks & PDAs" unserer Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware**. Wie kommt der PDA ins Internet? Wie gelingt der Datenaustausch mit dem Desktop-PC? Welches Zubehör wird benötigt? Auf der DVD werden die wichtigsten Tools und Treiber mitgeliefert, außerdem zahlreiche Demoversionen von PDA-Programmen. Für nur 6,50 Euro ist das Heft ab sofort im Zeitschriftenladen erhältlich.

STERNENSCHIFF CATAN UND CATAN: ONLINE

Neues aus **Catan**

In Zusammenarbeit mit dem **Siedler von Catan**-Autor Klaus Teuber werkelt Rock-a-Zonga Games an einer Umsetzung des Brettspiels **Sternenschiff Catan**. Genau wie im Brettspiel gilt es, sein Volk aus einer kritischen Rohstoffsituation durch geschickten Handel in ein blühendes Imperium zu erwandeln. Besonderheit: animierte Spielkarten, Multiplayer-Modus, menschelnde KI-Charaktere. Apropos **Catan**: Auch **Catan Online**-Fans dürfen sich über Neuigkeiten freuen: Seit Mitte März ist die Erweiterung **Städte&Ritter** erhältlich. Unter anderem können Siedlungen nun auf Politik, Handel oder Wissenschaft spezialisiert werden.

KOOPERATION DER RIESEN

Allianz von Nvidia und Electronic Arts



Grafikkarten-Marktführer Nvidia und der weltgrößte Publisher EA arbeiten in Zukunft eng bei der Weiterentwicklung von Spielen der Marken EA Games und EA Sports zusammen. EA verspricht sich durch die verstärkte Konzentration auf Nvidia-GPUs verbesserte Entfaltungsmöglichkeiten in Sachen Grafik, Nvidia wird zukünftig Grafikkarten-Pakete mit exklusiven EA-Spielen anbieten können.

THE MOVIES

Molyneux führt Regie

Lionhead-Chef Peter Molyneux stellte uns seine humorige WiSim **The Movies** vor. Als Boss eines Hollywood-Studios erleben Sie die Filmgeschichte vom Monochrom-Zeitalter bis heute mit. Der Witz: Sie managen nicht nur Schauspieler, wachen über die Kassen und kaufen Equipment für Ihre Teams ein, sondern drehen selbst echte Filme. Per Drag & Drop klicken Sie sich aus einer Vielzahl möglicher Themen, Szenen und Sets Ihr Drehbuch zusammen, Regler bestimmen Gewalt, Liebe oder Dramatik. Seit der ersten Ankündigung vor circa einem Jahr haben die Entwickler viel Zeit damit verbracht, so viele Kulissen, Akteure und Szenen wie möglich zu entwerfen, damit sich die Streifen nicht zu schnell wiederholen. Wer mag, darf seine Kreationen vertonen und verschicken.



Die 10 **meistgewünschten Spiel-Filme**

1. Splinter Cell

HERSTELLER: Ubi Soft, 2003
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Sean Connery
MÖGLICHER INHALT: Eigentlich als Leinwand-Geheimagent schon ausgemustert, feiert Sean Connery in „Splinter Cell: The Movie" sein großes Comeback. Die Infrarot-Ultraviolett-Nachtsicht-Superbrille überdeckt Falten und weiße Haare besser als Schminke.

2. Deus Ex

HERSTELLER: Ion Storm, 2000
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Arnold Schwarzenegger
MÖGLICHER INHALT: Gut, Arnie ist nicht mehr der Jüngste, aber welcher andere Schauspieler kann sich schon mit so viel Erfahrung als Cyborg brüsten? Sonnenbrillen und Lederjacken sind dem ausgewanderten Alpenländer ebenfalls nicht fremd.

3. Gothic

HERSTELLER: Piranha Bytes, 2001
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: David Copperfield
MÖGLICHER INHALT: Bei dem Versuch, allein mit Gedankenkraft ein Rudel Scavenger in die Flucht zu schlagen, zaubert Copperfield einen Papierblumenstrauß, ein weißes Kaninchen sowie eine halbe Jungfrau aus dem Hut. Die Geschichte nimmt ein tragisches Ende.



4. Diablo

HERSTELLER: Blizzard, 1998
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Lucy Lawless
MÖGLICHER INHALT: Als Xena bestens trainiert, vermöbelt Lucy Lawless anderthalb Stunden lang Skelette in fast völliger Dunkelheit und klaubt allerhand Glasflaschen und Goldstücke auf. Die Dialoge beschränken sich auf den Satz: „Ich bin überladen!"



5. Warcraft

HERSTELLER: Blizzard, 1994
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: John Rhys-Davies
MÖGLICHER INHALT: Als Zwergenkönig Gimli hat John Rhys-Davies bereits in **Der Herr der Ringe** den Orks gezeigt, wo die Axt hängt. Weil sowieso niemand Zwerge auseinander halten kann, darf er sein Kostüm für die Rolle von Muradin Bronzebeard gleich anbehalten.



6. Half-Life

HERSTELLER: Valve, 1998
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Edward Norton
MÖGLICHER INHALT: Als Wissenschaftler Gordon Freeman versammelt Edward Norton seine bebrillten Kollegen zu nächtlichen Boxkämpfen im Keller. Die Situation eskaliert, als ein fieser grüner Alien eine Brechstange in den Ring schmuggelt.



7. Grand Theft Auto

HERSTELLER: DMA, 1997
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Vin Diesel
MÖGLICHER INHALT: Setzt nahtlos die „Handlung" von **The Fast and the Furious** fort. Weil Vin Diesel bei Straßenrennen eine Karre nach der anderen verschleißt, sattelt er auf Autodieb um. Die furiose Schlussszene bringt ihm endlich den ersehnten „Insane Stunt Bonus".



8. Baldur's Gate

HERSTELLER: Black Isle, 1998
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Jenna Jameson
MÖGLICHER INHALT: Okay, wir wissen auch nicht, was Jenna Jameson in **Baldur's Gate** zu suchen hat, aber wir wollten ihr unbedingt eine Rolle geben. Außerdem gibt sie dem Rollenspielbegriff Party eine komplett neue Bedeutung.

9. Command & Conquer

HERSTELLER: Westwood, 1995
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Telly Savalas
MÖGLICHER INHALT: Per Computertechnik wird Vorabendstar Kojak wieder zum Leben erweckt. 180 Grafiker sind zwei Jahre lang damit beschäftigt, dem Glatzenträger für die Szenen als Kane den Lutscher aus dem Gesicht zu retuschieren.



10. Jedi Knight

HERSTELLER: Lucas Arts, 1997
NOMINIERTER HAUPTDARSTELLER: Keanu Reeves
MÖGLICHER INHALT: Mit seinen gefürchteten Geheimwaffen Force-Zeitlupe und Force-Gesichtslähmung langweilt Keanu Reeves als Kyle Katarn hunderte Sith-Krieger zu Tode. Special Guest Appearance: Yoda in der Rolle von George Lucas.



Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern.

CHARTBREAKER DES MONATS

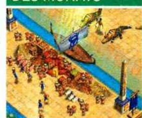
Charts





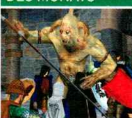
DTM Race Driver
Beschleunigt von der PC-Games-Titelstory 04/03, einer guten Wertung und begeisterten Käufern lässt **DTM Race Driver** in der zweiten Startreihe die Motoren aufheulen. Beachten Sie auch das Leser-Votum zum Story-Rennspiel auf Seite 113.

ABSTEIGER DES MONATS



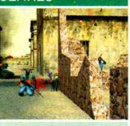
Unsere Echtzeit-Strategie-Referenz wird durchgereicht: Ein halbes Jahr nach Veröffentlichung beginnt jetzt das Warten auf die angekündigte Zusatz-CD-ROM. Aus den Top 25: Praetorians und Sim City 4.

DAUERBRENNER DES MONATS



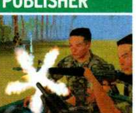
Das erfolgreiche Add-on Shrouded Isles spült Dark Age of Camelot zurück in die Charts. Auch in der Redaktion ist Camelot nach wie vor die beliebteste Online-Welt. Eine brandaktuelle Umfrage finden Sie auf Seite 107.

BELIEBTESTE GENRES



Gut in Schuss zeigt sich die Shooter-Abteilung: Zu Unreal 2, Counter-Strike (dt.), Operation Flashpoint, Raven Shield & Co. gesellen sich mit Black Hawk Down und Vietcong zwei Action-Neueinsteiger.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Take 2 bleibt verlässlicher Lieferant für Qualitäts-Action: GTA 3, Mafia und Vietcong rangieren in den Top 25. Doch Primus EA hält gut mit – mit Battlefield 1942, Medal of Honor: AA (dt.) und Black Hawk Down.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
2. DTM RACE DRIVER
3. BLITZKRIEG
4. SPLINTER CELL
5. DIE SIMS DELUXE EDITION
6. RAVEN SHIELD
7. ANNO 1503
8. VIETCONG
9. JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
10. PRAETORIANS

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4
2. FREELANCER
3. IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
4. DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
5. THE SIMS: DELUXE EDITION
6. THE SIMS: UNLEASHED
7. SPLINTER CELL
8. VIETCONG
9. INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
10. UNREAL 2

Quelle: MCV

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

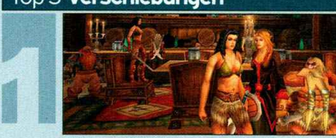
Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(1)	–	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	03/03 / 90	
2	(2)	–	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood	01/03 / 91	
3	(4)	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
4	(-)	NEU	DTM Race Driver	Codemasters / Codemasters	04/03 / 89	
5	(6)	▲	Warcraft 3	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 / 92	
6	(5)	▼	Counter-Strike (dt.)	Counter-Strike.net / Vivendi Universal	02/01 / 84	
7	(3)	▼	Unreal 2	Legend Entertainment / Infogrames	03/03 / 92	
8	(8)	–	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
9	(12)	▲	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
10	(9)	▼	Morrowind	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 / 91	
11	(10)	▼	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / 89	
12	(-)	NEU	Raven Shield	Redstorm / Ubi Soft	04/03 / 86	
13	(14)	▲	GTA 3	Rockstar Games / Take 2 Interactive	07/02 / 89	
14	(-)	NEU	Delta Force: Black Hawk Down	Electronic Arts / Novalogic	05/03 / 81	
15	(7)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / 92	
16	(28)	▲	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software / Activision	05/02 / 90	
17	(33)	▲	Die Gilde	Jowood / 4 Head Studios	04/02 / 87	
18	(11)	▼	FIFA 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 / 90	
19	(-)	NEU	Blitzkrieg	Nival Interactive / CDV	04/03 / 84	
20	(27)	▲	Dark Age of Camelot	Wanadoo / Modern Games	01/02 / 84	
21	(13)	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 / 86	
22	(15)	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 / 87	
23	(33)	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive / Codemasters	07/01 / 86	
24	(24)	–	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 / 89	
25	(-)	NEU	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 / 80	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen



WORLD OF WARCRAFT Was wäre ein Blizzard-Spiel ohne großzügige Entwicklungszeiten? Zwar gibt es noch keinen offiziellen Termin, doch Bill Ropers Zwischen-den-Zeilen-Andeutungen lassen auf „next year" schließen.



TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS In einer frühen Version hüpft, hangelt, hechelt Lara schon jetzt ganz ansehnlich. Insider munkeln: Juni wird's!



FREELANCER Zum dritten Mal dabei: Microsoft zündet die Raketen der deutschen Version erst Ende Mai. In vielen anderen Ländern gibt's das Spiel schon.

Top 3 Aufsteiger





BLACK & WHITE 2 Eine buchstäblich zweite Chance kriegt Peter Molyneux: Nach dem umstrittenen ersten Teil soll die „Genial!"/„Geht so ..."-Lagerbildung diesmal ausbleiben. Infos gab's in der Titelstory in 05/03 zu lesen.





YAGER Was für ein Charts-Comeback: Die preisgekrönten Xbox-Gleiterschlachten werden derzeit für PC aufgehübscht. Mehr im Video-Report auf DVD!





ENTER THE MATRIX Nochmal zwei Plätzchen gutgemacht hat Shinys Spielfilm-Spiel: Bereits eine Woche vor dem Filmstart fliegen Fäuste und Opfer.

Top 3 Absteiger





FAR CRY Verdoomt! Der Edel-Shooter made in Germany ist noch in weiter Ferne: Noch bis Ende 2003 müssen sich Freunde mächtiger Wummen gedulden. Das brandneue DVD-Video demonstriert die Fähigkeiten der Engine.





DIE SIEDLER 5 Ein halbes Jahr Funkstille hat auf der E3 ein Ende: Dann zeigt Blue Byte in L.A. erstmals Szenen aus dem Strategie-Gewusel. Heißt es.



TROPICO 2 Im Ranking ein Absteiger, im Test ein klarer Aufsteiger: Das liebevoll gemachte Pirateninsel-Aufbauspiel wurde zum Spiel des Monats gekürt.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Sommer 2003 04/03
2 (2)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	2003 07/02
3 (4)	▲	**GTA: Vice City** Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	08. Mai 2003 Aktuelle Ausgabe
4 (5)	▲	**Freelancer** Sci-Fi-Action	Microsoft Digital Anvil	28. Mai 2003 Test in PCG 04/03
5 (7)	▲	**Enter the Matrix** Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	15. Mai 2003 05/03
6 (13)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
7 (7)	-	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	Sommer 2003 05/03
8 (9)	▲	**Colin McRae Rally 3** Motorsport	Codemasters Codemasters	Juni 2003 Aktuelle Ausgabe
9 (8)	▼	**Warcraft 3: Frozen Throne** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	Juni 2003 04/03
10 (11)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 Aktuelle Ausgabe
11 (24)	▲	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	August 2003 05/03
12 (15)	▲	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	- GSC Gameworld	2004 08/02
13 (10)	▼	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003 -
14 (28)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 01/03
15 (12)	▼	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	2003 06/02
16 (17)	▲	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2003 Aktuelle Ausgabe
17 (23)	▲	**Anno 1503 Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	Ende 2003 05/03
18 (40)	▲	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 05/03
19 (21)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003 -
20 (41)	▲	**Dark Project 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2003 -
21 (30)	▲	**Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** Action-Adventure	Electronic Arts Lucas Arts	25. April 2003 Test in PCG 05/03
22 (16)	▼	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 02/03
23 (26)	▲	FIFA 2004 Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
24 (19)	▼	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Bungie Software	2003 11/02
25 (37)	▲	**Sacred** Action-Rollenspiel	Big Ben Interactive Ascaron	2. Quartal 2003 04/03
26 (31)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	April 2003 08/02
27 (20)	▼	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	2004 03/03
28 (22)	▼	**Counter-Strike 1.6** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	April 2003 -
29 (-)	NEU	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 -
30 (27)	▼	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	Ende 2003 07/02
31 (36)	▲	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
32 (43)	▲	**Rise of Nations** Echtzeit-Strategie	Microsoft Big Huge Games	Mai 2003 Aktuelle Ausgabe
33 (29)	▼	**Star Trek: Voyager – Elite Force 2** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003 -
34 (25)	▼	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
35 (35)	-	**World Racing** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	Juni 2003 04/03
36 (44)	▲	**Enclave** Action-Adventure	- Starbreeze Studios	Mai 2003 Test in PCG 05/03
37 (34)	▼	**Tomb Raider – The Angel of Darkness** Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	Juni 2003 02/03
38 (33)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 -
39 (39)	-	**Sam & Max 2** Adventure	- Lucas Arts	2003 -
40 (46)	▲	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	Big Ben Interactive Ascaron	2004 -
41 (49)	▲	**Wildlife Park** Aufbau-Strategiespiel	Koch Media Novatrix	Mai 2003 07/02
42 (-)	NEU	**NHL 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
43 (-)	NEU	**Devastation** Ego-Shooter	Digitalo Studios Ascaron	18.04.2003 Test auf S. 90
44 (69)	▲	**Yager** Sci-Fi-Action	THQ Yager Development	Oktober 2003 Special auf Heft-DVD
45 (32)	▼	**Tropico 2** Aufbau-Strategiespiel	Take 2 Interactive Frog City	15. April 2003 Test auf S. 68
46 (52)	▲	**Lionheart** Rollenspiel	Black Isle Studios Virgin Interactive	August 2003 07/02
47 (42)	▼	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	2003 Aktuelle Ausgabe
48 (54)	▲	**Republic: The Revolution** Aufbau-Strategie	Eidos Elixir Studios	2003 06/02
49 (48)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategiespiel	Activision Lionhead Studios	2004 07/02
50 (47)	▼	**Die Sims: Megastars** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Mai 2003 Test auf S. 82

PC CD-ROM

PlayStation 2

Erhältlich ab 15. Mai 2003

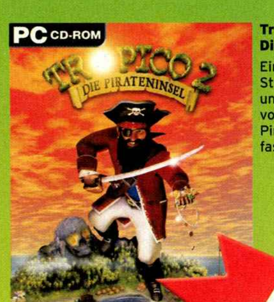
Inkl. exklusivem Filmmaterial des Kinofilms!

49,95

je 59,95

Enter the Matrix

Enter the Matrix bietet alles, was den ersten Teil des Films ausgemacht hat: Actiongeladene Feuergefechte, spektakuläre Martial Arts Nahkämpfe, atemberaubende Stunts und heiße Verfolgungsjagden. Außerdem enthält das Spiel exklusives Filmmaterial aus Matrix Reloaded und extra dafür gedrehte Szenen mit den Original-Schauspielern. Enter the Matrix ist für PC, PS2, XBOX und GameCube erhältlich!



Tropico 2: Die Pirateninsel

Ein Muss für jeden Strategiespieler und für alle, die von den wilden Piraten der Karibik fasziniert sind.

PC CD-ROM Vorläufige Abbildung der deutschen Version

Grand Theft Auto: Vice City

Das erfolgreichste PlayStation 2-Spiel aller Zeiten endlich auch für PC!

Erhältlich ab 16. Mai 2003

je 47,95

HOL SIE DIR! GRATIS!

TOP-DEMO ZU DTM RACE DRIVER

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „DTM Race Driver". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m.

Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

GUTSCHEIN

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)



VIDEO AUF DVD

Made in Germany, Teil 3

Zu Besuch bei Yager

Yager spricht man „Jäger" aus. Das sollte man wissen, wenn man sich über das Berliner Entwicklerstudio Yager Development und ihr vielversprechendes Actionspiel Yager unterhält.

Schon erstaunlich ... Yager Development hat noch kein einziges PC-Spiel veröffentlicht, belegte in einer PC-Games-Umfrage über die besten deutschen Spielehersteller aber trotzdem den sechsten Platz. Scheinbar sind die PC-Games-Leser so beeindruckt von dem Flugsimulations-Actionspiel **Yager**, dass die Berliner glatt vor Szene-Größen wie CDV (**Sudden Strike 1** und **2**, **Cossacks**) und Spellbound (**Desperados**, **Robin Hood**) gewählt wurden. Angesichts dieser unerwartet guten Platzierung statteten wir den sympathischen Berlinern einfach mal einen Spontan-Besuch ab und schauten ihnen einen Tag lang auf die Finger.

EXKLUSIV AUF DVD



Redakteur Dirk Gooding besuchte Yager Development in ihren Berliner Büroräumen.

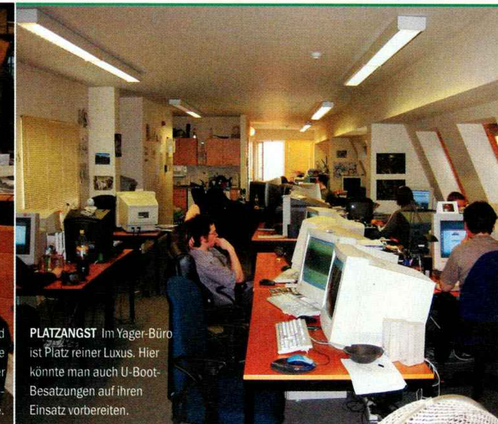


Akuter Platzmangel

Es ist eng geworden im Yager-Büro. Nicht, dass in der 100 Quadratmeter großen Dachgeschoss-Bude im fünften Stockwerk jemals viel Platz gewesen wäre, doch seit der letzten PC-Games-Visite vor knapp zwei Jahren stehen hier jetzt deutlich mehr Schreibtische und PCs herum. Weiter hinten im Raum stapeln sich auf einem Glastisch die von Grafiker Mathias Wiese gezeichneten Konzeptentwürfe zu **Yager**, daneben stehen mehrere Gartenstühle in einer Ecke und warten auf die ersten Sommertage. In dem abgedunkelten Raum fehlen eigentlich nur noch meterhohe Pizzakarton-Stapel, Cola-Kisten und eine Hängematte, dann wären alle gängigen Klischees zum Thema Spiele-Entwicklerbüro erfüllt. „Zu Spitzenzeiten saßen hier 19 Leute, da hatte jeder nur drei bis vier Quadratmeter Raum für sich", klärt uns Uwe Beneke, seines Zeichens Designer und Firmengründer von Yager Development, über die momentane Situation auf. „Das unterschreitet die gesetzlich vorgeschriebene Arbeitsplatz-Größe", grinst Beneke verschmitzt, „aber wir



ENTWICKLER-TALK Während sich Timo Ullmann (links) um die künstliche Intelligenz in Yager kümmert, arbeitet Philipp Schellbach größtenteils an der Engine.



PLATZANGST Im Yager-Büro ist Platz reiner Luxus. Hier könnte man auch U-Boot-Besatzungen auf ihren Einsatz vorbereiten.

werden hier demnächst eh die Zelte abbrechen und in die Räume einer alten Textilfabrik umziehen." Ob sie beim geplanten Umzug neben der Schokoriegel-Bar und dem antiquierten C64 mit Akustik-Koppler auch die ziemlich heruntergekommene Kaffeeküche mitnehmen, wollte uns Beneke nicht verraten. UN-Waffeninspektoren würden die kleine Kochnische wohl als „Giftküche" klassifizieren; unschwer zu erkennen, dass hier in den letzten Monaten reichlich Kaffee gekocht und getrunken wurde.

Flamenco und Frisuren

Uwe Beneke geht auf andere Weise mit dem Stress einer Spiele-Produktion um als seine kaffeesüchtigen Kollegen. Zur Entspannung greift er sich schon mal seine Akustik-Gitarre und entlockt ihr ein paar Flamenco-Töne. Während einer Gitarren-Session auf dem Balkon des Yager-Büros demonstriert er eindrucksvoll, dass er seine Brötchen auch als Musiker verdienen könnte. „Der Uwe ist an der Klampfe richtig gut", unterbricht Timo Ullmann, Programmierer und ebenfalls Firmengründer, die kleine Privatvorstellung. „Manchmal hockt er abends auf dem Balkon und spielt ein wenig Gitarre für uns." Fast hätten wir Timo nicht wiedererkannt. Der lockere Sonnyboy hatte vor 2 Jahren noch kurze Haare, jetzt trägt er sie fast schulterlang. „Gefällt dir meine neue Frisur?" – die Frage musste ja kommen und wird von uns diplomatisch mit „gewöhnungsbedürftig" beantwortet. Uwe lacht und klopft uns auf die Schulter: „Keine Sorge, als Programmierer für künstliche Intelligenz kann Timo Kritik ab."

Yager auf dem PC

Gewöhnungsbedürftig ist auch das Stichwort, welches **Yager**-Chefprogrammierer Philipp Schellbach zum Thema Xbox einfällt. „Wir haben uns früh dazu entschieden, **Yager** sowohl für den PC als auch für die Xbox zu entwickeln. Da muss man sich ganz schön umstellen, schließlich spielt man an der Konsole einfach anders als am PC. Glücklicherweise ist die Xbox-Version jetzt komplett im Kasten; ergo können wir uns zu 100 Prozent auf die PC-Variante konzentrieren." Derzeit ist Philipp damit beschäftigt, Probleme mit Grafikkarten und deren Treibern zu beseitigen. Die PC-Version von **Yager** soll zudem einen Mehrspieler-Modus besitzen, für den gerade fleißig Levels gebastelt werden. Auch die Steuerung wird für den PC komplett überarbeitet; neben der konsolenüblichen Gamepad-Lösung ist eine Maus/ Tastatur-Kombination wohl am wahrscheinlichsten. Zurück zu Philipp: „Eventuell verpassen wir unserem Spiel auch noch höher aufgelöste Texturen, obwohl die Qualität auf der Xbox schon sehr hoch ist", erklärt er uns. Spielerisch soll sich hingegen nichts ändern. Dazu Uwe: „Ich denke, dass **Yager** – so, wie es jetzt ist – auch auf dem PC ziemlich gut rüberkommt. Wir haben uns bei der Entwicklung einfach auf das Wesentliche konzentriert: auf den Spielspaß."

Berliner Entwicklerszene

Zusammen mit Radon Labs (**Project Nomad**, **Urban Assault**), SEK (**Wiggles**) und fünf weiteren Berliner Computer- und Videospielentwicklern gründeten Yager Development den Unternehmensverband G.A.M.E. (steht für Games Art Media Entertainment). Der Verband versteht sich als Ansprechpartner für die Öffentlichkeit und Politik und fördert etablierte sowie neue Teams im Berliner Raum. Auf der Games Convention 2002 in Leipzig war man beispielsweise mit einem „Games Competence Center" vertreten: Auf 200 Quadratmetern wurden den Besuchern sowohl Newcomer-Projekte als auch etablierte Spieleproduktion wie **Yager** präsentiert. Der Messetrubel und die beengten Raumverhältnisse konnte den Yager-Leuten dabei wenig anhaben – sie sind Platzmangel ja gewöhnt.

DIRK GOODING

ZAHLEN UND FAKTEN
Yager Development GmbH

Firmensitz: Berlin
Besteht seit: 1.1.1999
Geschäftsführer: Uwe Beneke und Timo Ullmann
Anzahl Mitarbeiter: 14 (20 inklusive freier Mitarbeiter)
Bisher veröffentlichte Spiele: Yager (Xbox)
Geplante Veröffentlichung PC-Version: Oktober 2003
Grösste Erfolge: Yager (Xbox)



In der Entwicklung: Das Actionspiel Yager

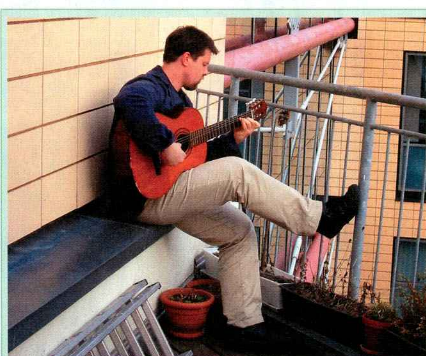
Eine Mischung aus **Wing Commander** und Ego-Shooter – so könnte man **Yager** bezeichnen.



Yager Developments erstes Spiel heißt praktischerweise gleich **Yager**. Die Xbox-Version ist schon im Handel, PC-Spieler müssen noch bis zum Oktober warten. Als Entschädigung für die Wartezeit gibt es neben exzellenter Grafik (DirectX-8-Karte à la Geforce3 vorausgesetzt), der spannenden Einzelspielerkampagne und einer PC-tauglichen Steuerung noch einen Mehrspieler-Modus..



DIE ZEITEN ÄNDERN SICH Früher spielte man noch mit C64 und Akustik-Koppler, heute muss es schon eine Xbox mit Plasma-Fernseher sein.



UWE BENEKE wurde 1971 im ehemaligen Ost-Berlin geboren und hat Anfang der Neunziger kleinere Grafikarbeiten für Spiele wie **Atomino** (Blue Byte) oder **Pizza Connection** (Software 2000) erledigt. Am 1. Januar 1999 gründete er zusammen mit Timo Ullmann, Philipp Schellbach, Mathias Wiese und Roman Golka die Yager Development GmbH – das angefangene Englisch/Informatik-Studium ließ er dafür sausen. Seine große Leidenschaft neben der Spiele-Entwicklung: Flamenco-Gitarre spielen.



Enter the Matrix

Wer den Kinofilm **Matrix** gesehen hat, kennt den Effekt: Gewehrkugeln ziehen in den Bullet-Time-Zeitlupenaufnahmen pulsierende Schockwellen hinter sich her. Genau diesen Effekt hat Entwickler Shiny jetzt in **Enter the Matrix** eingebaut – mit erstaunlichem Resultat, wie man in diesem Bild deutlich sehen kann.

Entwickler .... Shiny Entertainment
Anbieter .... Infogrames
Termin .... 15. Mai 2003

VORSCHAU

STRATEGIE

Railroad Tycoon 3 ... 36
Pop Top wagt mit dem dritten Teil des Eisenbahn-Managers auch den Schritt in die dritte Dimension.



Rise of Nations ... 34
Big Huge Games versucht den Spagat zwischen Runde und Echtzeit, zwischen **Civilization** und **Age of Empires**.

ACTION

Call of Duty ... 50
Premiere: PC Games erhielt einen exklusiven Blick auf den neuen Shooter der **Medal-of-Honor**-Entwickler.

GTA: Vice City ... 56
Moneten und Motorräder in Miami: Rockstar schickt Sie in die neonfarbene Gangster-Kunstwelt von **Vice City**.

Half-Life 2 ... 40
Es schlug ein wie eine Bombe: Der erfolgreichste Ego-Shooter erfährt eine Fortsetzung. PC Games war vor Ort.

Hidden & Dangerous 2 ... 54
Mit einem neuartigen Taktik-System wollen die **Mafia**-Macher im Genre der Taktik-Shooter für Furore sorgen.

Jedi Knight 3: Jedi Academy ... 53
Laser-Schnetzeln will gelernt sein. Deshalb schickt Sie Activsion im dritten Teil der Jedi-Oper in die Schule.

Thief 3 ... 48
Neben **Deus Ex 2** werkelt Ion Storm heimlich am **Dark Project**-Nachfolger. PC Games zeigt die ersten Bilder.



ABENTEUER

World of Warcraft ... 60
Blizzards Designer-Ikone Bill Roper spricht mit PC Games über die hoch gesteckten Ziele des Online-Rollenspiels.

SPORT

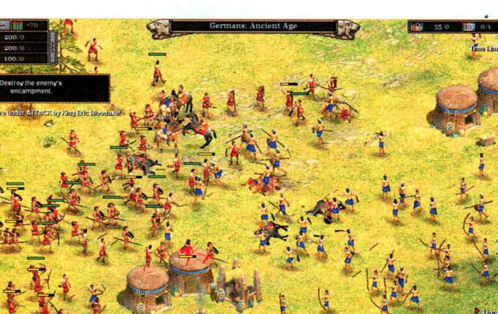
Colin McRae Rally 3 ... 62
Schalten, schlittern, schleudern: Was kann der dritte Teil des besten Rallye-Spiels noch besser machen?



Rise of Nations

Age of Empires trifft Civilization: Führen Sie Ihr Volk von der Antike bis in die Neuzeit und erobern Sie nebenbei die Welt.

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe den deutschen Echtzeit-Aufbau-Rollenspiel-Mix **Spellforce: The Order of Dawn** von Volker Wertich und seinem Phenomic-Team vorgestellt haben, widmen wir uns diesmal **Rise of Nations**, dem aktuellen Projekt von Brian Reynolds (**Civilization 2** und **Alpha Centauri**). Was die beiden Titel miteinander zu tun haben, fragen Sie? Beide bringen mit einer Fülle neuer Elemente und ungewohnten Ideen frischen Wind ins festgefahrene Echtzeit-Strategie-Genre. Im Fall von **Rise of Nations** besann sich Reynolds auf seine **Civilization**-Vergangenheit. Für Sie bedeutet das im Klartext: **Rise of Nations** spielt sich anders als jedes bisherige Echtzeit-Strategiespiel. Wenn Sie sich zu Beginn für eine der insgesamt 18 Nationen – Azteken, Franzosen, Mongolen und so weiter – entschieden haben, landen Sie in keiner storybasierten Kampagne, sondern auf einer großen Weltkarte im **Risiko**-Format (siehe Extrakasten). „Conquer The World" heißt der Einzelspielermodus – und der Name ist Programm: Ihr Ziel ist es, ausgehend von Ihrem Heimatland die gesamte Welt zu unterjochen. Mit einer Zeitspanne von insgesamt 6.000 Jahren von der Antike bis ins



NADEL IM HEUHAUFEN In den frühen Zeitaltern fallen die Kämpfe alles andere als übersichtlich aus. Was zählt, ist die Übermacht.



VERTRÄUMT Die Stadtoptik der einzelnen Kulturen wurde mit viel Liebe zum Detail nachempfunden und verändert sich je nach der zeitlichen Epoche.



Das **bessere Risiko**

Zwar entscheiden Sie die Schlachten auf dem Schlachtfeld, doch wirklich taktiert wird bei **Rise of Nations** auf der Weltkarte. Wir zeigen Ihnen, wie das funktioniert.

Eigene Truppen: ①
Von jedem bereits eroberten Landstrich aus dürfen Sie angrenzende Länder angreifen. Einfach die Spielfigur verschieben.

Ressourcen: ②
Manches Land bietet besondere Ressourcen, die dem Besitzer in allen Kämpfen bestimmte Vorteile verschaffen. So sorgen Wale beispielsweise für schnellere Segelschiffe.

Weltwunder: ③
Vom Tadsch Mahal bis zur Freiheitsstatue: Wenn Sie im endgültigen Spiel Weltwunder errichten, bekommen Sie weitere Boni im Kampf.

Spezialkarten: ④
Für erfolgreiche Schlachten werden Sie mit Spezialkarten belohnt, die Sie in jedem Kampf ausspielen können, um beispielsweise schneller zu forschen.

Diplomatie: ⑤
Gegen Tributzahlungen schließen Sie hier Friedensabkommen. Auch wenn Sie die Welt erobern wollen, sollten Sie auf Verbündete setzen.

Verstärkungen: ⑥
Diese Pfeile zeigen Truppenverstärkungen, die sowohl Angreifer als auch Verteidiger aus angrenzenden Ländern in die Schlacht schicken. Kann der Angreifer zwei Armeen mehr auffahren als der Verteidiger, wechselt das Land kampflos den Besitzer.



Informationszeitalter bleibt Ihnen dazu genügend Gelegenheit. Bei jedem Zug auf der Weltkarte können Sie entweder ein angrenzendes Land angreifen oder eine Runde aussetzen – während Letzteres Ihren Kontostand für Tributzahlungen aufbessert, führt Sie eine Kriegserklärung direkt ins Echtzeit-Gefecht.

Variierende Aufgabenstellungen

Die bei jeder Mission wechselnden Missionsziele geben sich echtzeittypisch und reichen von der Eroberung gegnerischer Städte über Söldnereinsätze mit wenigen Truppen bis hin zur Verteidigung Ihrer Ländereien für einen bestimmten Zeitraum. Meist starten Sie aber mit einer Stadt und einer Hand voll Arbeitern. Neben dem Abbau der wichtigsten Rohstoffe (Nahrung, Holz, Metall und in späteren Zeitaltern auch Öl) statten Sie Ihre Siedlung zunächst mit grundlegenden Gebäuden wie Bücherei oder Kaserne aus. Wichtig dabei: Die Territorien der einzelnen Parteien sind durch Grenzlinien klar umrissen. Nur innerhalb Ihres Gebiets dürfen Sie Gebäude errichten und wenn Sie Truppen in Feindesland schicken, riskieren Sie einen frühzeitigen Kriegsausbruch. Ausweiten können Sie Ihr Land entweder durch Forschung oder Städtegründungen – ganz wie in **Civilization**. Ohnehin sollten Sie in **Rise of Nations** frühzeitig expandieren. Neue Städte vergrößern nicht nur Ihren Machtbereich oder ermöglichen den Abbau von mehr Rohstoffen – um in **Rise of Nations** an Geld zu kommen, müssen Sie Karawanen zwischen Ihren Städten pendeln lassen.

Kampferprobt

Ganz nebenbei kümmern Sie sich noch um die Forschung in den Bereichen Militär, Wirtschaft, Wissenschaft und Politik, um so mehr Städte gründen, mehr Militär haben oder mehr Rohstoffe abbauen zu können. Kommt es schließlich zum unvermeidlichen Kampf, steuert sich **Rise of Nations** wie **Warcraft 3** – mit der linken Maustaste selektieren Sie Ihre Truppen, während Sie Ihnen mit der rechten Maustaste Angriffs- und Bewegungsorder erteilen. Lediglich das Zuweisen von Formationen weicht von Echtzeit-Standards ab und gibt sich benutzerfreundlicher als je zuvor. Wenn Sie eine selektierte Gruppe von Einheiten an einen bestimmten Fleck kommandieren wollen, halten Sie einfach die rechte Maustaste gedrückt und schon können Sie die Blickrichtung durch Drehen der Maus festlegen. Durch Klicken der linken Maustaste wählen Sie zwischen diversen vorgefertigten Formationen.

ERSTEINDRUCK

*An **Rise of Nations** stört mich eigentlich nur, dass die Forschung ähnlich wie in **Warcraft 3** wenig zielgerichtet ist – in fast jedem Gebäude gibt es in jeder Epoche neue Upgrades und früher oder später hat man sie alle erforscht. Ansonsten präsentiert sich der Mix aus **Age of Empires** und **Civilization** innovativ und durchdacht. Ein potenzieller Überraschungshit 2003.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Big Huge Games
Anbieter .... Microsoft
Termin .... 23. Mai 2003

Urbane **Evolution**



Die Antike

Zeitalter der Aufklärung

Neuzeit



BEI NACHT UND STURM Die Dampflok braust in Windeseile über die Schienen, um Güter zu liefern.



KINDERLEICHT Schienen und Tunnels setzen Sie bequem per Drag&Drop-Verfahren.

ÜBERS MEER Zwar lässt der Detailgrad der 3D-Landschaft noch etwas zu wünschen übrig, dafür gibt es animiertes Wasser.



Railroad Tycoon 3

Eisenbahnimperien durften Sie bereits zwei Mal aufbauen, aber noch nie in 3D. Teil 3 von Railroad Tycoon macht die Lokomotiven endlich plastisch.

Firmen gründen, Schienen legen, Bahnhöfe bauen, Waren transportieren – das sind Elemente, die jeder **Railroad Tycoon**-Spieler kennt. Teil 3 der Serie löst sich nicht großartig vom Erfolgsrezept der Vorgänger. Stattdessen setzen die Entwickler behutsam auf kleine, aber sinnige Verbesserungen. Dazu gehört, dass das Bauen von Tunnels und Brücken endlich möglich ist – zwei Dinge, die sich Fans schon lange wünschten. Franz Felsl, Chefgrafiker bei Pop-Top Software, scherzt: „Wir mussten dieses Feature einbauen oder wir wären gelyncht worden."

Ausgangspunkt ist erneut das von James Watts auf den Kopf gestellte 18. Jahrhundert: Die ersten Eisenbahnen tuckern um die Welt, die Schienennetze wachsen, das Geld fließt und jeder will etwas vom Kuchen abhaben. Ihre Aufgabe ist es, der Beste zu sein. Dazu errichten Sie in 25 Szenarien Verbindungen zwischen Städten, entwickeln Eisenbahnen und transportieren 35 Güterarten auf möglichst schnellem Weg von A nach B. Wenn alles glatt läuft, sind Sie am Ende stolzer Besitzer eines Eisenbahnimperiums – und von viel Kohle. Geld natürlich.

Gegen Mensch und Maschine

Die Computergegner werden versuchen, Ihren Erfolg zu verhindern. Nicht nur, indem sie ihr eigenes Schienennetzwerk aufstellen und Personen und Güter transportieren. Auch an der Börse sind die Widersacher geschickte Gegner: Kurse werden manipuliert, um andere in den Ruin zu treiben. Sie dürfen natürlich mit gleichen Mitteln zurückschlagen. Auf Wunsch auch gegen menschliche Kontrahenten. Im Multiplayer-Modus spielen bis zu acht Teilnehmer mit- oder gegeneinander. „Es wird viele spezielle Szenarien geben, in denen es nicht nur darum geht, die Konkurrenz platt zu machen", sagt Felsl.

Wichtigste Neuerung in **Railroad Tycoon 3** ist die Grafik. Die Entwickler steckten das Spiel vollständig in ein dreidimensionales Gewand. Sie dürfen die Perspektive nach Herzenslust drehen, zoomen und schwenken, um sich die Landschaft von allen Seiten anzusehen. Von der qualmenden Dampflok bis hin zum modernen Elektrozug – alle 40 Maschinen tuckern wunderbar plastisch übers 3D-Terrain. Nur beim Detailgrad hapert es noch.



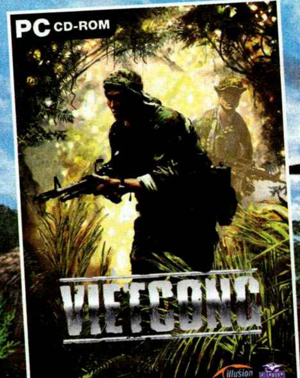
WEITBLICK Bei der Sichtweite haben sich die Programmierer besonders viel Mühe gegeben.

ERSTEINDRUCK

Ob ich mit der neumodischen 3D-Welt warm werde, muss sich erst noch zeigen. Die zweidimensionale Grafik vom Vorgänger fand ich zwar nicht so spektakulär, aber dafür hübscher, weil detaillierter. THOMAS WEISS

Entwickler .... Pop-Top Software
Anbieter .... Take 2 Interactive
Termin .... November 2003

HOTWARE GAMES





Vietcong
Mit Strategie und Action zum Erfolg



Voraussichtlich erhältlich ab 21.05.03

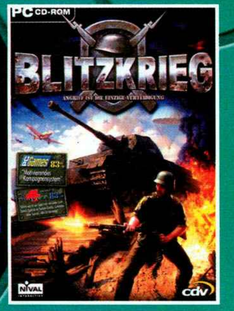
Wildlife Park
Life-Simulation, Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation in einem Spiel

je **45.-**

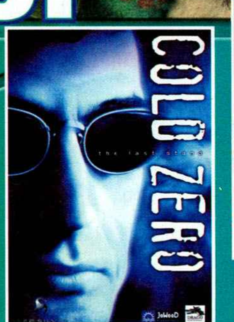


55.-

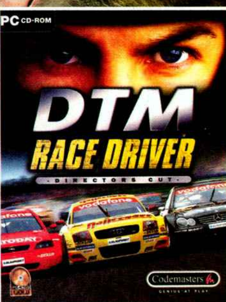
Yager
Der Actionknaller der nächsten Generation für Deine Xbox



Blitzkrieg
Echtzeitstrategieperle für Deinen PC



Cold Zero - The Last Stand
Befreie den Privatdetektiv John McAffrey aus den Fängen der Mafia



DTM Hier wird gefragt **Race Driver** Dein ganzes können

Online-Shopping:





www.buch.de

MOVIES & GAMES
www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514



26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433



Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071



Globus SB-Warenhäuser
02977 Hoyerswerda, 03571-68-230
06112 Halle, 0345 -5820-0
07554 Gera-Trebnitz, 0365 -43720-0
07751 Isserstedt, 036425-55-0
08538 Weischlitz /Plauen, 037436-29-0
18184 Roggentin, 038204-65-0
35582 Wetzlar Dutenh., 0641-9234-0
55453 Gensingen, 06727-910-0
55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
56112 Lahnstein, 02621-176-0
56856 Zell, 06542-708-0
63607 Wächtersbach, 06053-806-0
66130 Güdingen, 0681-8767-0
66333 Völklingen, 06898-2008-0
66424 Homburg Einöd, 06848-601-0
66606 St.Wendel, 06851-803-0
66740 Saarlouis, 06831-179-0
68753 Waghäusel-Wiesent., 07254 -986-0
84453 Mühldorf, 08631-603-0
92421 Schwandorf, 09431- 732-0
94447 Plattling, 09931-955-0
99195 Mittelhausen,0361 -7448-0
99198 Linderbach, 0361-4270-0



GORDON FREEMAN LEBT! Der arglose Wissenschaftler aus Teil 1 ist in den letzten fünf Jahren zum verbissenen Alien-Jäger geworden. Wieder an seiner Seite: Das berühmteste Brecheisen der Spiele-Geschichte. Neu an seiner Seite: Die schöne Alyx Vance.

Half-Life²

Gordon Freeman lebt! Valve lüftet endlich den Schleier um die Fortsetzung des Kult-Spiels Half-Life. Die eigens dafür entwickelte V-Source-Engine verspricht **neue Maßstäbe bei KI, Spielwelt-Physik und Grafikpracht**.



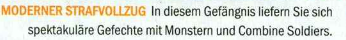
Half-Life 2 ist so etwas wie der Action-Messias: Trotz Mangels an Beweisen glaubten viele Anhänger unerschütterlich an seine Existenz. Obwohl es völlig ungewiss war, wann der Tag der Erlösung kommen würde. Doch jetzt künden berufene Propheten, dass es wahrscheinlich nur noch sechs Monate dauern wird, bis Gordon Freeman wieder auf Erden wandelt. Programmierteam Valve werkelte die letzten vier Jahre unter strengster Geheimhaltung am Nachfolger eines der erfolgreichsten und einflussreichsten Spiele der PC-Geschichte. Offiziell wird **Half-Life 2** erst Mitte Mai auf der Fachmesse E3 der Öffentlichkeit vorgestellt, doch wir reisten vorab zur Enthüllungs-Audienz bei Valve.

Invasion auf vollen Touren

Die Story ist einige Jahre nach den Geschehnissen von **Half-Life** angesiedelt. Gordon Freeman ist zurück – und mit ihm die Monster aus einer fremden Dimension. Was sich genau zwischen beiden Episoden in der Handlung entwickelt hat, wird erst während des neuen Spiels langsam enthüllt. Vertraute und neue Gruselviecher turnen in einem Ausmaße auf Erden herum, gegen das die Geschehnisse von Black Mesa wie ein Frühlingsspaziergang anmuten. „Die Invasion der Aliens findet jetzt in einem weitaus größeren Rahmen statt – und im Spielverlauf wird es immer schlimmer", deutet Valve-Sprecher Doug Lombardi düster an.

Zentraler Schauplatz ist die fiktive europäische Stadt City 17, in der sich Monster in allen Kragenweiten ebenso tummeln wie die Combine Soldiers, eine mysteriöse (und Gordon feindlich gesinnte) Schutztruppe. Die Story ist in zwölf Kapitel unterteilt, die jeweils etwa drei bis vier Stunden Spieldauer bieten sollen. Der Umfang wäre damit etwa mit dem ersten **Half-Life (dt.)** vergleichbar. Story-Fortschritte sollen etwas gleichmäßiger eingestreut werden als beim Vorgänger. Valve bleibt sich treu, was den Verzicht auf Zwischensequenzen angeht: Tatenloses Zugucken





MODERNER STRAFVOLLZUG In diesem Gefängnis liefern Sie sich spektakuläre Gefechte mit Monstern und Combine Soldiers.



ICH MUSS WEG Ein gigantischer Strider legt City 17 in Schutt und Asche. Die winzigen Passanten rennen, retten und flüchten.

Die Half-Life-Chronik

Half-Life (dt.) ist zweifellos eines der einflussreichsten PC-Spiele überhaupt und so verwundert es nicht weiter, dass sich rund um den Überraschungserfolg ein regelrechter Kult entwickelt hat – inklusive vieler Ableger. PC Games stellt die schrecklich erfolgreiche Familie vor.

...1998

Half-Life (dt.)
1998 rechnete niemand mit dem durchschlagenden Erfolg, der dem bis dato unbekannten Entwicklerstudio Valve mit seinem Erstlingswerk schließlich gelungen ist. Vor allem die mit zahlreichen „scripted events" erzählte Geschichte und das ausgeklügelte Leveldesign begeisterten Spieler und Kritiker gleichermaßen.

WERTUNG: **91%** (PC Games 12/98)

...1999

Half-Life: Opposing Force
Im ersten offiziellen Add-on durchlebten Spieler die Story des Originals noch einmal – allerdings als Colonel Adrian Shephard, der mit seinem Team Gordon Freeman ausschalten sollte. Neue Waffen und Monster sowie die Tatsache, dass man in einem fünfköpfigen Team agierte, brachten auch **Opposing Force** viel Lob ein.



WERTUNG: **89%** (PC Games 01/00)

...1999

Counter-Strike (dt.)
Was 1998 als Fan-Modifikation auf Basis der **Half-Life**-Engine begann, wurde binnen kürzester Zeit zum populärsten Multiplayer-Titel aller Zeiten. Vor zwei Jahren erschien das Spiel als offizielle Verkaufsversion im Handel und auch fünf Jahre nach Erscheinen ist die Begeisterung für **Counter-Strike** nahezu ungebrochen.



WERTUNG: **84%** (PC Games 02/01)

ist verpönt, alle Handlungselemente sind ins Gameplay integriert.

Freie Fahrt für Freeman

Gordon hat den Führerschein gemacht: In einigen Abschnitten werden Sie vorübergehend ein Vehikel steuern. Dabei bleibt man in diesem Spiel auf dem Boden der Tatsache. Für zukünftige Titel wäre die Engine auch in der Lage, fliegende Transportmittel zu integrieren. In der Waffenkammer wird man sowohl einige alte Bekannte aus **Half-Life** als auch völlig neue Ballermänner finden. Valve strebt wieder einen Mix aus realistischen Schießprügeln und Experimental-Waffen an. In letztere Kategorie gehört zum Beispiel der Manipulator, eine Art Energiestrahl, mit dem Sie Objekte aus der Entfernung bewegen können.

Noch stärker als im Vorgänger wird die Kooperation mit anderen befreundeten Spielfiguren betont. Dabei steuern Sie stets Meister Freeman, der alte und neue Verbündete trifft. Zum Beispiel Wachmann Barney, Wissenschaftler Eli Vance und vor allem dessen liebreizende Tochter Alyx, welche neben Gordon die zentrale Figur der Story ist. Alyx entpuppt sich als Mechaniktalent und wird stellenweise von ihrem Selbstbau-Roboter Dog begleitet, der entgegen seines Schoßhündchen-Namens eine ziemlich große, fies wirkende Metallansammlung ist.

Eigenbau-Engine

Valve begann bereits kurz nach der Veröffentlichung von **Half-Life (dt.)** mit der Arbeit an der Fortsetzung. Dass es ein Weilchen gedauert hat, lag vor allem an der Entwicklung einer funkelnagelneuen Engine namens V-Source, während der Vorgänger noch auf einem **Quake 1**-Fundament basierte. Valve-Boss Gabe Newell: „Wir haben keine Probleme damit, die Technologie anderer Leute zu verwenden, sofern es Sinn macht. Es war klasse, mit den id-Leuten zusammenzuarbeiten – Carmack ist ein Gott! Aber als wir die Dinge betrach-



KANAL VOLL Gordon wird zusammen mit Alyx (rechts) Zeuge, wie ein blauer Tentakel aus dem Abwasserkanal schnellt und sich den verdutzten Soldaten schnappt.



SCHIFF AHOI Mit der Startwaffe in der Hand bewundern wir Wasserreflexionen und Hafen. Ein Level führt in den Maschinenraum eines Eisbrechers.



...2000

Gunman Chronicles
Nach **Counter-Strike (dt.)** die zweite von Fans programmierte Modifikation auf Basis der **Half-Life**-Technik, die groß herausgekommen ist. Coole Waffen, fetzige Action und ein intelligentes Leveldesign mit zahlreichen geskripteten Ereignissen - hier wurde alles geboten, was die Fans schon an **Half-Life** liebten.

WERTUNG: **88%** (PC Games 12/00)

...2001

Half-Life: Blue Shift
Auch das zweite offizielle Add-on führte den Spieler wieder zurück in die Forschungsanlage Black Mesa - diesmal als Wachoffizier Barney Calhoun. Das Spiel war zwar ebenso spannend inszeniert wie **Half-Life (dt.)** und das erste Add-on **Opposing Force**, doch die Spieldauer war mit circa fünf Stunden äußerst knapp bemessen.

WERTUNG: **74%** (PC Games 08/01)

...2003

Counter-Strike: Condition Zero
Der jüngste Spross der **Half-Life**-Familie. Mit Ritual Entertainment versucht sich inzwischen bereits das dritte Entwicklerteam an der Solo-Variante von **Counter-Strike**. Zwar basiert das Spiel noch immer auf der deutlich in die Jahre gekommenen **Half-Life**-Engine, doch das dürfte **Counter-Strike**-Fans kaum abschrecken.
Voraussichtlich ab Sommer im Handel!

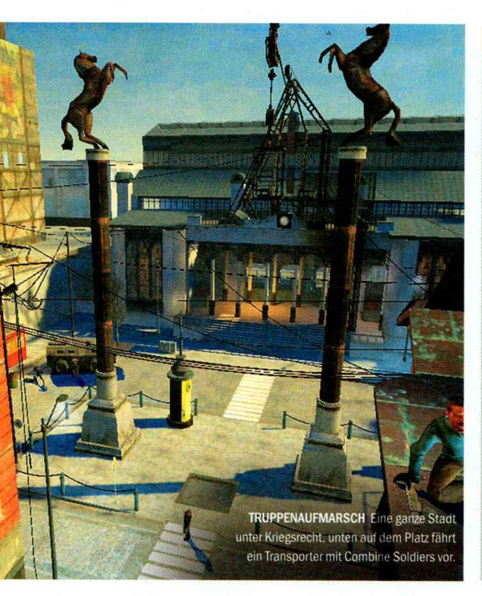
teten, die wir mit **Half-Life 2** erreichen wollten, wurde uns klar: Wir mussten eine Reihe von Problemen angehen, die noch kein anderer Spieleentwickler gelöst hatte." Newell meint weniger gewöhnliche Verbesserungen wie aufgehübschte Grafik mit inflationären Polygon-Counts, ihm kommt es vor allem auf eine plausible Spielwelt an. „Kriegen wir die Zusammenarbeit von künstlicher Intelligenz und Physik-System so hin, dass die Kreaturen wissen, wie sie am besten die Physik ausnutzen, um sich durch die Spielwelt zu bewegen, Objekte zu manipulieren und gegen den Spieler einzusetzen? Schaffen wir es, dass die Physik die Bewegungen der Charaktere und das Animations-System direkt beeinflusst?", nennt er die größten Knackpunkte bei der Entwicklung.

Ein raffinierter Kniff der V-Source-Engine: Die physikalischen Eigenschaften sind in den einzelnen Texturen definiert. Das macht es für Mod-Autoren leicht, bei selbst gemachten Levels automatisch korrekte Physik-Effekte zu erzielen. Das Umkippen eines Fasses bringt zum Beispiel die umstehenden Objekte millimetergenau ins Wanken. Beim Zerschießen einer Holztür splittern die einzelnen Bretter je nach anvisierter Stelle unterschiedlich ab. Eine Gasflasche wird ins Rollen versetzt, langsam kullert sie auf dem Boden einem Monster entgegen und verströmt auf Beschuss ihren Inhalt. Fallende Gegner prallen realistisch an Hindernissen ab – und so weiter.

KI im Kontext

Mit seinen geskripteten Sequenzen hat **Halfe-Life (dt.)** das Action-Genre einschneidend geprägt. Egal ob **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** oder **Unreal 2**, kaum ein Shooter kommt mehr ohne kleine, vordefinierte Inszenierungen aus. Gabe Newell hält solche unflexiblen Aufregungsmomente, die lediglich durch den Spieler getriggert, aber nicht beeinflusst werden, inzwischen für überholt: „In **Half-Life (dt.)** passierten viele interessante Dinge im Prinzip hinter einer gläsernen Wand. Du konntest durchsehen und mitkriegen, was auf der anderen Seite passiert. Wir versuchten, es möglichst gut zu kaschieren, aber unser Gefühl war, dass wir davon abkommen müssen."

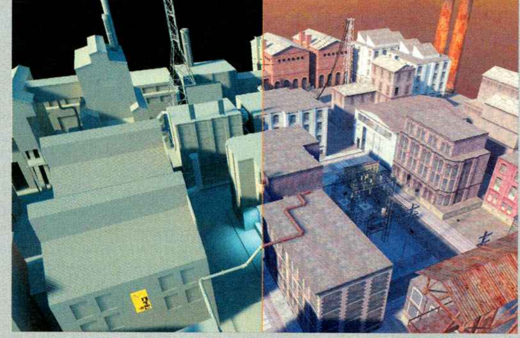
Bei **Half-Life 2** sorgen künstliche Intelligenz, Physik und Detaillevel der Spielwelt dafür, dass solche Momente dynamisch entstehen und nicht fest vorgeschrieben werden müssen. „kontextuelle künstliche Intelligenz" nennt Gabe Ne-



TRUPPENAUFMARSCH Eine ganze Stadt unter Kriegsrecht, unten auf dem Platz fährt ein Transporter mit Combine Soldiers vor.

Mods & Multiplayer: Jenseits von Counter-Strike

Half-Life (dt.) verdankte seinen jahrelangen Erfolg nicht zuletzt kreativen Multiplayer-Erweiterungen wie **Team Fortress** und natürlich **Counter-Strike**, dem populärsten Online-Actionspiel. **Half-Life 2** wird laut Gabe Newell definitiv mit Multiplayer-Spielvarianten ausgeliefert werden, Details sind derzeit noch Geheimsache. Die Andeutung, dass man bei Valve an einer „Überraschung" arbeitet, lässt hoffen, dass mehr abgehen wird als die üblichen Deathmatch-Aktivitäten. Außerdem dürfte auf die rührige Community Verlass sein. Ausgewählte Mod-Autoren werden bereits in den Sommermonaten mit einer frühen Toolkit-Version und Level-Bausteinen versorgt. Die Fan-Szene soll dadurch genug Zeit haben, sich mit der neuen Engine-Technologie vertraut zu machen. Zum Release von **Half-Life 2** könnten dann bereits die ersten Mods durchs Internet wabern.



TEXTURIERT WIE GESCHMIERT: Mit modfreundlichen Toolkits wird der Half-Life-Community der Umstieg auf die neue Engine erleichtert.

Gabe Newell **im Gespräch**

PC Games: Wie motiviert man sich für die Fortsetzung eines dermaßen erfolgreichen Spiels wie **Half-Life**?

Newell: „Als wir anfingen, darüber zu reden, was wir mit **Half-Life 2** erreichen wollten, gab es eine Sache, die ich dem Team gesagt hatte: ‚Es gibt keine Budget-Beschränkungen, es gibt niemanden in der Industrie, den wir nicht anstellen könnten. Alles, was ihr zu tun habt, ist das beste PC-Spiel aller Zeiten zu machen.' Eine Sache, die uns angetrieben hat: Wir fühlten eine enorme Verpflichtung gegenüber unseren Fans, dass wir ihnen dieses Spiel schuldeten."

PC Games: Ist es euch schwer gefallen, frische Ideen für Engine und Spielablauf zu entwickeln?



VALVE-VATER: Im Jahre 5 n. H. (nach Half-Life) lässt Gabe Newell endlich die Katze aus dem Action-Sack.

Newell: „Wir haben keinen Mangel an Ideen, was wir auf dem vorhandenen Fundament machen könnten. Ich bin überrascht darüber, wie wenig Innovationen es sonst angesichts all der derzeitigen Möglichkeiten gibt. Ich denke, was in vielen Fällen passiert, ist, dass die Leute Stückwerk bauen, aber nicht darauf zurückkommen, was für interessante Entscheidungen für den Spieler daraus entstehen und welches Gameplay daraus resultiert. Präsentation ist okay, aber das ist es nicht, weshalb Spiele sich halten, warum sie von den Leuten immer wieder gespielt werden."

PC Games: In den letzten Jahren gab's einige wilde Spekulationen um **Half-Life 2**. War jemals etwas an dem Gerücht dran, dass es zuerst auf der Xbox erscheinen könnte?

Newell: „Wir lieben den PC, er ist eine großartige Plattform, er ist unser primärer Entwicklungs-Fokus und das wird sich auf absehbare Zeit nicht ändern. Angesichts der acht Millionen Exemplare von **Half-Life** und verwandten Produkten, die sich auf dem PC verkauft haben, verstehe ich nicht, wie jemand für eine Sekunde glauben könnte, dass irgendetwas anderes für uns Sinn machen würde."

PC Games: Und was sagst du zum bevorstehenden Action-Showdown zwischen **Half-Life 2** und **Doom 3**?

Newell: „Ich denke, den meisten Leuten wird es ziemlich klar sein, ob sie beide Produkte haben wollen oder nicht. Ich werde mir sicherlich auch **Doom 3** kaufen. Ich glaube, dass **Half-Life 2** ein sehr unterschiedliches Spielerlebnis bieten wird. Ich würde freilich nicht versuchen, beide Titel am exakt selben Tag auszuliefern – denn sonst verprügeln uns die Händler mit Besenstielen. Ein größeres Problem auf der PC-Seite ist, dass es zuletzt nicht genug gute Titel gegeben hat. Ich wäre absolut glücklich über viele Spiele, welche die Leute wieder in die Läden locken und sie in Aufregung versetzen, auf dem PC zu spielen."

WEIBLICHE HAUPTROLLE Alyx Vance wird zur wichtigsten Verbündeten von Gordon Freeman. Diese Gesichtsausdruck-Beispiele geben eine Kostprobe der fantastischen Spielfiguren-Mimik.

MUTATIONEN FÜR MILLIONEN Zombies sehen erheblich grausiger aus als ihre Vorfahren vom ersten Teil und tauchen in verschiedenen Varianten auf.

Video

Das vollständige Interview finden Sie als Video auf CD und DVD.

well das Resultat der KI-Bemühungen. Freund und Feind haben ein besseres Verständnis für die Spielwelt, können auch klettern und agieren sinnvoll mit der Umgebung. In einer Szene haben wir uns in einem Raum vor einem Monster versteckt und die Tür geschlossen. Der Verfolger verharrt zunächst vor der Tür und stößt dann seine Faust durch deren Fenster, um sie schließlich zu öffnen. „Das ist keine geskriptete Sequenz", erklärt Gabe, „Der KI-Programmcode kommuniziert quasi mit der Spielwelt und fragt: ‚Ist da irgendwas Interessantes, was ich hier tun könnte?' Dadurch kannst du interessante Ereignisse erzeugen, die nur eintreten, wenn der Zustand der Kreatur und die Aktionen des Spielers sie erlauben." Weiteres Beispiel gefällig? In einem Level sind wir auf der Flucht vor einem Antlion-Boss und rennen dabei an einem Trupp Combine Soldiers vorbei. Das Monster erkennt diese Soldaten als die größere Gefahr und greift jetzt deren Panzer an. Die ersten Rammversuche bringen das Gefährt ins Wackeln, bis es schließlich umkippt. Die Soldaten haben inzwischen Luftunterstützung angefordert, ein Schwebegleiter nimmt den Antlion unter Beschuss. Sieht aus wie eine geniale Skript-Sequenz, entsteht aber durch KI-Eigeninitiative und realistische Spielwelt-Physik.

Die V-Source-Engine ist besonders gut auf die User-Hardware skalierbar. Die Minimum-Anforderung von **Half-Life 2** soll etwa bei einer 700-MHz-CPU mit einer DirectX7-Grafikkarte liegen, also Geforce256 DDR aufwärts (dann natürlich mit reduzierten Details und Features). Andererseits nutzt die Engine die neuesten grafiktechnischen Errungenschaften von DirectX9 aus. Valve betont den modularen Aufbau, der es auch erlauben soll, zukünftige Hardware-Entwicklungen voll auszureizen. Bei unserem Besuch sahen wir die Spiel-Levels konkret auf einem 2-GHz-System mit Geforce3-Karte, in dieser Konfiguration wirkt die Grafik fantastisch. Interessant: Andere Entwickler können die V-Source-Engine lizenzieren,





Das volle Leben: Half-Life 2 im Vergleich zum Vorgänger

	Half-Life (dt.)	Half-Life 2
Erscheinungstermin	November 1998	November 2003 (geplant)
Hardware-Mindestanforderung	CPU mit 133 MHz und 24 MByte RAM	Voraussichtlich CPU mit 700 MHz und 128 MByte RAM
Entwickler	Valve Software (**Half-Life** war das Debütspiel der Firma)	Valve Software (alle Kernmitglieder des **Half-Life**-Teams wieder an Bord)
Vertriebsmedium	CD-ROM (Sierra) Steam (Valve)	CD-ROM (Sierra) oder online per Download-Plattform
Ausgangslage	Regierungsexperiment befördert Monster aus anderer Dimension in Forschungskomplex Black Mesa	Die Besucher aus einer fremden Dimension beginnen eine ausgewachsene Invasion der Erde.
Held	Der arglose Wissenschaftler Gordon Freeman	Der ausgebuffte Alien-Jäger Gordon Freeman
Sidekick	Kurzauftritte wechselnder Wächter und Wissenschaftler	Alyx Vance – oft an Gordons Seite, aber kein spielbarer Charakter. Zusätzliche Verbündete in Nebenrollen.
Waffen	14 Waffen, Mischung aus realistischen Schießprügeln und futuristischen Experimental-Wummen	Waffenliste noch nicht fertig, ähnlicher Mix aus Real- und SF-Modellen. Teils brandneue Waffen, teils wiederkehrende Favoriten
Fortbewegung	Zu Fuß	Zu Fuß und in Fahrzeugen
Technik	Erheblich modifizierte **Quake 2**-Engine 	Brandneue, intern bei Valve entwickelte Engine namens V-Source 
Gesichtskontrolle	Grob animierter Mundbereich, starrer Blick	Brillant animierte Mimik, „menschliche" Augen, lippensynchrone Sprachausgabe
Besondere Errungenschaft	Clever geskriptete Sequenzen, die spannende Ereignisse in den Spielablauf integrieren	Clever programmierte KI- und Physik-Routinen, die solche Ereignisse „automatisch" produzieren
Typischer Herzinfarkt-Moment	Killer-Tentakel im Explosionskrater mit Handgranaten ablenken	Vor einem gigantischen Strider fliehen, der ganze Stadtteile schrottet

Level-Baustelle: „Gameplay first!"



Einblick in die Arbeitsweise des Valve-Teams: Alle Levels von **Half-Life 2** wurden zunächst im „orange room" angesiedelt. So nennen die Entwickler ein Grafikset, das nur aus flachen orangefarbenen Texturen besteht. Erst wenn das Gameplay so weit feststeht und getestet wurde, wird das Grafik-Team dazugerufen. Die Level-Designer erklären dann Schauplatz und Stil des Levels und diskutieren den angestrebten Look. Sobald Texturen und alle anderen grafischen Details integriert sind, geht der Level erneut in eine Testrunde für Feinschliff und Kompatibilitäts-Check.



EINHEITSFARBE Die Valve-Designer sehen beim Entwerfen ihrer Levels erst mal Orange, bevor die Grafiker für Schauplatz-Schönheit sorgen.

die ersten (noch nicht näher identifizierten) Projekte sind damit bereits außerhalb von Valve in Arbeit.

Betörende Augenblicke

Half-Life 2 wird Ihnen schöne Augen machen – im wahrsten Sinne des Wortes. Erstmals schafft es ein Computerspiel, dermaßen glaubhafte Charaktere mit realistischen Gesichtszügen zu inszenieren, dass man sich regelrecht beobachtet fühlt. Als Alyx uns zum ersten Mal mustert, dann den Kopf dreht und uns schließlich aus den Augenwinkeln heraus anlinst, wird uns richtig warm ums Herz. Möglich wird's durch ausgefeilte Grafiktechnik (spezielle Shader verleihen den Augen einen lebendigen Glanz) und viel Recherche. Die verblüffende Gesichtsmimik basiert auf rund 25 verschiedenen Ausdrucksarten, die fließend ineinander übergehen. Das Ganze ist technisch so irre gemacht, dass zum Beispiel Skepsis, Aggressivität, Ironie oder naserümpfende Abfälligkeit einer Spielfigur durch den Gesichtsausdruck sofort rüberkommen. Die lebensechte Anmutung beschränkt sich nicht nur auf die Gesichter. Für realistisch aussehenden Körper-Einsatz sorgt ein Skelett-System, das mit einer Muskulatur-Simulation ausgestattet ist. Das bedeutet zum Beispiel, dass sich bestimmte Bewegungen der Arme auch auf den Brustkorb auswirken.

Das Resultat der grafischen Bemühungen: Die Engine packt Detailfülle und Atmosphäre mitten in den Spielablauf, wie man sie bislang

Team Fortress 2: Aufgeschoben ist nicht aufgehoben



URALT Das letzte Screenshot-Lebenszeichen ist über drei Jahre alt. **TF 2** wird auf die V-Source-Engine umgestellt und dramatisch besser aussehen.

Der nächste eigenständige Valve-Titel im Anschluss an **Half-Life** hätte eigentlich **Team Fortress 2** werden sollen. Auf der E3-Messe 1999 wurde das gruppendynamische Multiplayer-Spiel groß angekündigt, in den letzten Jahren ist es aber still darum geworden. Im Laufe der Entwicklung stellten die Entwickler nämlich fest, dass die ursprünglich verwendete **Quake**-Technologie nicht gut genug war, um alle geplanten Features umzusetzen. Deshalb wird das Programm die V-Source-Engine von **Half-Life 2** verwenden. Dass **Team Fortress 2** eines Tages doch noch erscheinen wird, ist laut Valve-Boss Gabe Newell eine sichere Sache: „An **Team Fortress 2** arbeitet derzeit ein komplettes Team, das größer ist denn je. Sobald sich der Staub etwas gelegt hat, werden wir euch erzählen können, was wir damit vorhaben und wie weit wir damit sind."

Steam als CD-Alternative: Volldampf voraus



FORTGESCHRITTEN Die Steam-Technologie soll den CD-losen Erwerb von Half-Life 2 erlauben.

Half-Life 2 will nicht nur das Action-Genre, sondern auch die Vertriebswege für PC-Spiele revolutionieren. Valves Action-Knüller soll im Herbst in zwei Fassungen erscheinen: Zum einen traditionell als CD in einer Schachtel, zum anderen online durch Valves Online-Dienst Steam. Diese Technologie benötigt eine Breitband-Internetverbindung und verspricht ständig aktuelle Software: Spiele werden automatisch gepatcht und mit den idealen Treiber- und Sprach-Daten für das System des Users übertragen. Ein Steam-Spiel parkt nicht vollständig auf Ihrer Festplatte, sondern hängt immer am Online-Tropf. Angenehme Nebeneffekte sind Schutz vor Cheatern und Raubkopierern. Ob **Half-Life 2** per Steam dann weniger kostet als die CD im Laden, ist derzeit offen, denn Valve hat das Preismodell noch nicht verabschiedet.



STRASSENBELEUCHTUNG Abendspaziergang mit gezückter Flinte, fantastische Flammeneffekte illuminieren die spukige Gasse.



FLINKES VIEHZEUG Die Antlions gehören zu den zahlreichen Neuheiten beim Gegner-Aufgebot. Ihre Spezialität: im Rudel mit schnellen Sprüngen angreifen.

nur von vorgerenderten Sequenzen kannte. In einer Szene fliehen wir Alyx folgend in einen Kanalschacht. Dort angekommen, registrieren wir, wie sie über uns hinwegsieht und dabei plötzlich einen entsetzten Gesichtsausdruck annimmt. Schnell drehen wir uns um und erkennen den Grund für ihre Panik: Hinter unserem Rücken schnellt ein Tentakel aus dem Wasser, der einen Soldaten schnappt.

Neue Monster-Dimension

Von eher grausiger Schönheit ist das Monster-Arsenal. Manches lieb gewonnene Kanonenfutter aus dem Vorgänger lässt sich in neuem grafischen Glanz erneut blicken. Headcrab und halb mutierte Zombies tauchen in jeweils drei Variationen auf. Zu den neuen Gegnern gehören die Antlions, extrem agile Wuselmonster, die sich blitzartig aus dem Erdreich graben und mit schnellen Sprüngen angreifen. Besonders lästig ist deren größere Boss-Variante. Die oft in Gruppen operierenden Combine Soldiers sind vor allem durch Teamwork gefährlich und können Verstärkung anfordern. Außerdem sahen wir schwebende Überwachungs-Einheiten, ein Metall-Skelett mit Laserattacke und unseren vorläufigen Liebling, den Strider. Dieses rund 25 Meter hohe Riesenvieh stakst in einem Level auf dünnen, stelzenartigen Beinen durch City 17 und demoliert dabei einzelne Gebäude.

Wir bekamen bei unserer Valve-Visite weitere Schauplätze zu Gesicht. Ausgesprochen gruselig verläuft ein Spaziergang entlang eines blutverschmierten Bootstegs, Leichen treiben im atemberaubend echt wirkenden Wasser, herumschwirrende Krähen perfektionieren die düstere „Hier ist irgendwas Übles passiert und ich werde das dumpfe Gefühl nicht los, dass ich gleich hineinstolpern werde"-Stimmung. An Bord eines Eisbrechers arbeitet man sich an lodernden Feuern entlang zum Maschinenraum vor, bestaunt dabei die Partikel-Effekte von Qualm und Dampf. In einem halbdunklen Raum kommen wir an einigen Haken vorbei, an denen wenig appetitliche Dinge baumeln. Kurz darauf schlurft eine Rudel Zombie-Mutanten aus allen möglichen Richtungen auf uns zu. Außerdem erleben wir in einem Gefängnis Schießereien mit Combine Soldiers, auch dieser Level hat seinen eigenen, metallisch-schmuddeligen Charakter. Die meiste Zeit sind Sie in Gebäuden unterwegs, es soll aber unterm Strich mehr Außen-Levels geben als im Vorgänger.

Von den angestrebten Qualitäten des Über-Shooters werden Sie sich bald überzeugen können. Die Engine ist seit letztem Herbst fertig, derzeit sitzt das Team vor allem am Level-Feinschliff. Bis Juli soll **Half-Life 2** Beta-Status erreichen, der angestrebte Veröffentlichungstermin im Oktober oder November riecht nicht unrealistisch. Gordon, wir sind bereit ...

ERSTEINDRUCK

*Absolut irre. Wo andere Shooter „nur" auf schöne Grafik setzen, blitzen bei **Half-Life 2** jede Menge Gameplay-Genialitäten auf. Die neue Engine mit ihren KI- und Physik-Stärken dürfte auf Jahre hinweg die PC-Landschaft prägen, id und Epic sollten sich schon mal warm anziehen. Für mich ist Valves neues Baby der sicherste Weihnachts-Hit-Tipp – wenn's denn mit dem angestrebten Termin auch wirklich klappt.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Valve
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin .... 4. Quartal 2003


LG



Thief 3

Beeindruckende Exklusiv-Bilder und erste Infos

über den neuen Meisterdieb-Ableger erreichten uns erst kurz vor Redaktionsschluss.

Wenn man über dichte Atmosphäre, atemberaubende Grafik und nicht zuletzt den coolsten Klamm-und-heimlich-Charakter spricht, zieht man dieser Tage für gewöhnlich Sam Fisher und **Splinter Cell** als Beleg heran. Spätestens Ende 2003 soll sich das ändern: Genre-Vater Garrett geht wieder auf Diebestour! Warren Spector, kreativer Kopf von Hits wie **System Shock** oder **Deus Ex** und heute Studio Director von Entwickler Ion Storm, zeichnet sich erneut für die Entwicklung verantwortlich – und er hat Großes vor.

Back to the roots

Bei Ion Storm besinnt man sich alter Qualitäten, so sollen Atmosphäre und Stil in **Thief 3** (derzeit ein Arbeitstitel, der voraussichtlich noch geändert wird) deutlich an den düsteren, verwitterten Look des immer

MEUCHLER Zumindest im höchsten Schwierigkeitsgrad führen tödliche Attacken auf menschliche Gegner zur Niederlage.

TAFELRUNDE Garrett begegnet reichen Edelleuten und Händlern – die sind allerdings nicht gut auf ihn zu sprechen.

NEBULÖS Dynamische Schatten und geschickte Lichtspiele verstärken die ohnehin gute Atmosphäre.

noch unerreichten ersten Teils der Serie erinnern: Künstlerisch, aber nicht verkünstelt, irgendwie surreal, aber dennoch realistisch. Daher ist es kaum verwunderlich, dass Garrett es in seinem dritten Abenteuer weniger mit den Roboter-ähnlichen Metall-Wesen des zweiten **Thief**-Spiels zu tun bekommt, sondern mit Wächtern, Söldnern, Schlägern und einer Vielzahl übernatürlicher Monster. Unter Letzterem verstehen Spector und sein Team übrigens nicht mehr die bei vielen Spielern so verhassten, dämlichen Zombies des ersten Vorgängers, sondern intelligente, bislang unbekannte Fantasiekreaturen.

Zudem wird die Story direkt an die Geschehnisse aus **The Dark Project** anschließen. Die seinerzeit entfesselten Mächte stellen nun eine ernst zu nehmende Gefahr für die Stadt dar, außerdem bröckelt das vage Gleichgewicht zwischen den Ordensleuten des Hammers und den Pagans und Garrett droht zwischen die Fronten zu geraten. Ähnlich wie in **Half-Life 2** soll die Handlung hauptsächlich durch In-Game-Sequenzen vorangetrieben werden, nicht durch Cutscenes.

Mehr Hirn im Spiel

Dank völlig neuer KI-Routinen sollen die Wächter auf ihren Rundgängen nun glaubwürdiger und eigenständiger agieren. Von der Standardpatrouille abweichend überprüfen sie schon mal ein vermeintlich sicheres Versteck hinter einem Pfeiler. Neue Tricks sind somit erforderlich; es reicht kaum mehr, die Wege der Gegner zu beobachten und im Zweifelsfall Garrett schnell im Schatten verschwinden zu lassen. Stattdessen soll vermehrt mit Fallen gearbeitet werden. Fast **Commandos**-like locken Sie als Garrett lästige Söldner durch ein absichtliches Geräusch an und schalten mit einem gezielten Gas-Pfeil alle auf einen Schlag aus. Für solche Ablenkungszwecke lassen sich auch Körper bereits erledigter Wachen nutzen. Oder Sie spielen Gegner gegeneinander aus: Befreien Sie einen Geist und ziehen sich dann zurück, wird er nunmehr im Haus wüten, so die Aufmerksamkeit fast aller Soldaten im Umkreis auf sich ziehen und manche gar ausschalten.*

Nachts ist längst nicht alles grau

Wesentlicher Kritikpunkt beider Vorgänger war die nur durchschnittliche Grafik. Doch hier geloben die Entwickler ebenfalls drastische Verbesserungen: Bump Mapping und faszinierende, verschachtelte Architektur verheißen ein ungeahnt intensives Spiel-Erlebnis (vergleiche Technik-Extrakasten). Vor allem die Charaktere wurden verbessert, sind nun lebensgetreuer animiert (lippensynchrone Sprache) und mit einem differenzierten Schadensmodell ausgestattet. Noch ein neues spektakuläres Feature: Monster, Gegner, Gegenstände und natürlich auch Garrett selbst werfen physikalisch korrekte dynamische Schatten. Weniger gut gefallen allerdings die Teile der Levels, bei denen (noch) kein Bump Mapping verwendet wird, da die Oberflächen dort sehr verschwommen und wenig plastisch erscheinen.



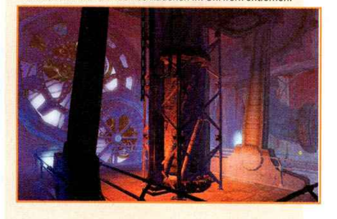
LEBENSNAH Die Charaktere sehen dank Bump Mapping äußerst realistisch aus. Außerdem wurden etliche neue Animationen hinzugefügt.



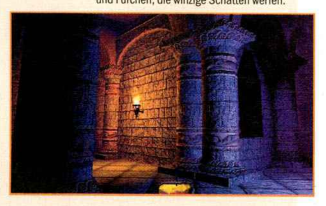
Die Unreal-Engine in Thief 3

In **Thief 3** kommt die bewährte **Unreal**-Engine zum Einsatz. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Merkmale.

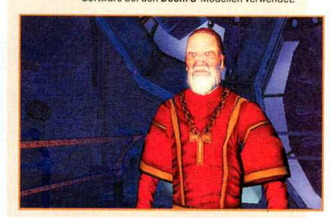
KOMPLEXE ARCHITEKTUR Dieses riesige Uhrwerk sieht nicht nur unheimlich detailliert aus, sondern funktioniert auch einwandfrei. Um sprichwörtlich die Zeit anzuhalten, muss Garrett nur ein kleines Rädchen im Uhrwerk entfernen.



ZUM GREIFEN NAHE Wie schon in **Enclave** sind bestimmte Bereiche der Innenlevels mit Bump-Mapping-Texturen überzogen. Dadurch wirken die Ziegelsteine plastisch und man sieht im Feuerschein kleine Risse und Furchen, die winzige Schatten werfen.



VOM ALTER GEZEICHNET Die Modelle besitzen ebenfalls eine detaillierte Oberfläche – jedenfalls sieht das dank Normal Mapping so aus. Diese Bump-Mapping-Technologie ist identisch mit dem Verfahren, welches id Software bei den **Doom 3**-Modellen verwendet.



ERSTEINDRUCK

Behutsame Korrekturen und die gute Optik machen heiß auf ***Thief 3****. Sollte es Ion Storm tatsächlich gelingen, die einzigartig glaubwürdige Diebes- und Schleichatmosphäre von* ***Dark Project*** *wieder aufflammen zu lassen, sind die Tage von* ***Splinter Cell*** *gezählt. Möge die Nacht mit uns sein!* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos Interactive
Termin .... 1. Quartal 2004

KLUGE KERLCHEN Unsere Teamkollegen nutzen das Terrain zu ihrem Vorteil und gehen automatisch in Deckung.



EXKLUSIV

Call of Duty

Ein neuer Shooter will MoH: Allied Assault (dt.) die Qualitäts-Medaille in Sachen Weltkriegs-Action abjagen. In einer multinationalen Rolle erleben Sie historische Schlachten.

Ein Offizier der Roten Armee brüllt den Gefreiten megafonverstärkte Vaterlands-Verteidigungsparolen entgegen, Explosionen und Luftangriffe erschüttern den prall gefüllten Truppentransporter. Das Ziel heißt Stalingrad, die deutschen Invasoren müssen bekämpft werden. Bei der Ankunft springen alle Mann hastig von Bord und stellen sich in einer Schlange auf. Jeder bekommt ein Gewehr in die Hand gedrückt. Im Hintergrund brennende Ruinen, Artillerie und Schusswechsel, der Offizier spendet letzte Worte: „Wenn ein Kamerad fällt, ergreifst du sein Gewehr und kämpfst weiter." Eine Granate schlägt in der Nähe ein, die Soldaten taumeln benommen, rappeln sich wieder auf und rennen schließlich zur Front.

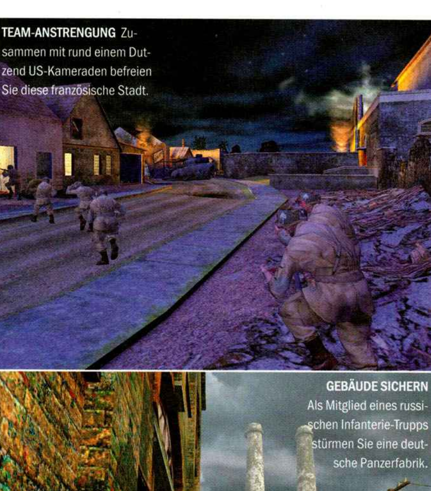
Wir sitzen zum Glück nur an einem PC-Monitor, doch die Nerven sind bei diesen Szenen mächtig ins Flattern gekommen. Chef-Designer Zied Rieke hat uns gerade den Beginn der Stalingrad-Mission von **Call of Duty** gezeigt, dessen Intensität sogar die Alliierten-Landung in **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) übertreffen könnte. Kein Wunder, denn hier stecken zu einem guten Teil dieselben Entwickler dahinter. Über 22 Freiwillige des **Medal**-PC-Teams „desertierten", um die neue Spielefirma Infinity Ward zu gründen. Dort inszeniert man jetzt für Activision brachiale 3D-Schlachten: **Call of Duty** soll der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Actionspielen sein, die „in den historischen Konflikten des 20. Jahrhunderts" angesiedelt ist. Das lässt auch die Hintertür offen für 1. Weltkrieg oder Vietnam, doch im Debüt geht es konkret um europäische Schauplätze im 2. Weltkrieg. Bei einer Exklusiv-Audienz zeigten uns die Entwickler eine Vielzahl von Levels und plauderten über spielerische Neuerungen.

Alliierte Abwechslung

„Der 2. Weltkrieg wurde weder von einzelnen Soldaten noch von einzelnen Ländern gewonnen", betont Kreativ-Direktor Vince Zampella eine Besonderheit. Während bei **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) die Rolle der spielbaren guten Seite auf die USA beschränkt ist, erlebt man in **Call of Duty** Missionen auf amerikanischer, britischer und russischer Seite. In dieser Reihenfolge spielen Sie die Kampagnen der drei Nationen durch. In einem abschließenden vierten Kapitel gibt es dann verknüpfte Einsätze, bei denen die Alliierten zusammenarbeiten. Jede der drei Parteien hat unterschiedliche, authentische Ausrüstung. Einschließlich der auf-



FEUER FREI Freund und Feind bemannen Gefechtspositionen wie MG-Nester oder Flak-Geschütze.



TEAM-ANSTRENGUNG Zusammen mit rund einem Dutzend US-Kameraden befreien Sie diese französische Stadt.

GEBÄUDE SICHERN Als Mitglied eines russischen Infanterie-Trupps stürmen Sie eine deutsche Panzerfabrik.

sammelbaren Knarren der deutschen Gegner werden Sie insgesamt rund 30 Waffen einsetzen. Außerdem gibt es unterschiedliche Missions-Schwerpunkte. Aufseiten des Vereinigten Königreichs erleben Sie mehr Schleich- und Infiltrierungs-Levels, die Russen hingegen setzen vor allem auf ihre nummerische Überlegenheit in den Massenschlachten. Pro Nation steuern Sie einen bestimmten Soldaten durch die Kampagne, bei den Amerikanern ist es zum Beispiel der Fallschirmjäger Jack Martin von der 101st Airborne Division.

Eine starke KI-Truppe

Das Programmierteam Infinity Ward will verstärkt rüberbringen, dass der Spieler Teil einer Truppe ist. Ein Offizier erteilt während des Einsatzes Befehle, links und rechts schwärmen die Kameraden aus. Wie viele Soldaten Sie begleiten, hängt von der Mission ab; bis zu einem Dutzend Verbündete kämpfen an Ihrer Seite. Trifft Ihre Kompanie auf einen größeren Gegnerverband, geht entsprechend die Post ab. Nicht nur die Masse macht's, vor allem die künstliche Intelligenz sorgt dafür, dass sich glaubhafte Schlachten entwickeln. Ihre Kameraden nutzen zum Beispiel jede Deckung, achten auf Feuerschutz und besetzen MG-Geschütze. Wenn Sie selber eine bestimmte Position einnehmen wollen, rückt der Kollege höflich zur Seite. Ansonsten erteilt man keine taktischen Befehle, schließlich sind Sie Mitglied, aber nicht Anführer eines Teams. Infinity Wards „technischer Offizier" Jason West zu den Segnungen der KI-Routinen: „Die Designer definieren die Geometrie eines Levels, welche von der KI zu ihrem Vorteil genutzt wird. Dadurch springen die Spielfiguren auch über Zäune, klettern durch Fenster oder schießen um die Ecke."

Die Designer achten freilich darauf, dass Sie sich nicht einfach zurücklehnen und die Arbeit den computergesteuerten Kameraden überlassen können. Der Spieler muss schon aus Heldenholz geschnitzt sein und feindliche Stellungen ausschalten, sonst endet die ganze Kompanie schnell als Kanonenfutter. Nette Zusatzmotivation: Überlebende Gefolgsleute werden in die nächste Mission übernommen. Wer nicht auf das Wohlergehen seiner Mannen achtet, bekommt nur wenig Nachschub zugeteilt, was die Angelegenheit spürbar schwerer macht. Mal ganz abgesehen davon, dass man im Spiel eine emotionelle Bindung zu seinen Leuten entwickelt.

„Hast Du das gesehen?!"

Entwicklerteam Infinity Ward im Gespräch



VON LINKS NACH RECHTS: „Technischer Offizier" Jason West, Lead Designer Zied Rieke und Kreativ-Direktor Vince Zampella.

PC Games: Bei **Call of Duty** legt ihr ja mächtig viel Wert auf die Gruppendynamik in den Missionen.

West: „Das ist absolut richtig. Wir verwenden zum einen Makro-Skripting, das deinem Team vorgibt, wie es sich in diesem Level bewegen soll. Die künstliche Intelligenz der Spielfiguren ist erheblich verbessert und erlaubt Dinge wie gegenseitigen Feuerschutz."

Rieke: „Ich finde es klasse, dass wir eine solch starke Basis haben, dass die KI quasi ihre eigenen Ereignisse generiert. Obendrauf packen wir dann absolut aufregende Skript-Sequenzen."

Zampella: „Wir streben an, dass sich jeder Level ein wenig anders spielt, wenn du ihn zum wiederholten Male angehst. Mir passieren ständig unerwartete Sachen – ‚Meine Güte, hast du das gesehen?' – Beim ersten Versuch werde ich von einem Gegner attackiert, wenn ich um eine bestimmte Ecke gehe, doch beim nächsten Mal bleibt er vielleicht in Deckung."

PC Games: Wie habt ihr euch um Authentizität bemüht?

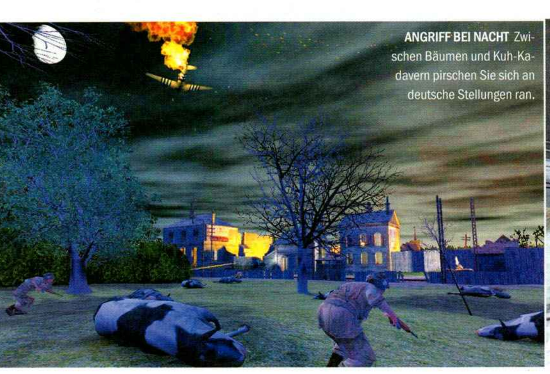
Zampella: „Es gibt wirklich keinen Mangel an Informationen über den Zweiten Weltkrieg. Wir haben uns Bücher, Fotos und Filme ausgeliehen, Waffen ausprobiert und Uniformen rangeschafft, die als Vorlage für die Texturen dienen."

Rieke: „Um das Schlachtschiff Tirpitz zu modellieren, haben wir uns zum Beispiel an detaillierten Plänen und Blaupausen orientiert. Oder sieh dir Bauten wie den Eder-Staudamm an, den wir im Spiel basierend auf Hunderten von Fotos rekonstruiert haben."

PC Games: Seht ihr bei der russischen Kampagne keine Probleme damit, dass Stalin ein ziemlich übler Diktator war?

West: „Unser Spiel dreht sich nicht um Stalin, es geht um die einfachen Soldaten, die Jungs in den Schützengräben, die ihre Heimat verteidigt haben."

Zampella: „Die Botschaft, die wir rüberbringen wollen: Es waren nicht nur die Amerikaner, Briten oder Russen, die den Krieg gewonnen haben, sondern es war eine alliierte Anstrengung. Ich denke, dass du verschiedene Seiten berücksichtigen musst. Dadurch ergibt sich ein akkurateres Bild darüber, was den Ausgang des Kriegs beeinflusst hat."



ANGRIFF BEI NACHT Zwischen Bäumen und Kuh-Kadavern pirschen Sie sich an deutsche Stellungen ran.



GENERAL WINTER Zu den abwechslungsreichen Terrainarten gehört diese Winterlandschaft in Polen.

Jedes Mitglied Ihrer Kompanie hat Rang und Namen, die beim Anvisieren gezeigt werden. Die Namen verletzter Soldaten erscheinen in Gelb oder Orange, angeschossene Mitstreiter humpeln sichtbar.

Schießen, schleichen, sichern

Im Laufe der geplanten 27 Missionen wird so ziemlich die gesamte Palette des Shooter-Leveldesigns geboten. In der amerikanischen Kampagne erobert Ihre Truppe zum Beispiel ein besetztes französisches Dorf bei einem Nachteinsatz. Am Tag danach muss diese frische Stellung verteidigt werden, denn der deutsche Gegenangriff mit Infanterie und Panzern rollt an. Auf britischer Seite sehen wir eine Sabotage-Mission, deren Ziel ein Anschlag auf das Schlachtschiff Tirpitz ist. Zu dieser Kampagne gehört auch die Verteidigung der Pegasus-Brücke von Bénouville, die von englischen Fallschirm-Truppen zu Beginn des D-Day eingenommen wurde. Auf russischer Seite erleben wir den Kampf um eine von Deutschen kontrollierte Panzerfabrik in Polen. Im Gebäude sehen wir durch Fenster, wie draußen auf dem verschneiten Hof Kameraden in ein Gefecht verwickelt werden – und müssen entscheiden, ob wir eingreifen oder uns auf die Sicherung der Fabrikhalle konzentrieren. Geplant sind auch einige Fahrzeug-Einlagen, bei denen Sie selber einen Panzer steuern oder als „aktiver Beifahrer“ in einem Vehikel sitzen und dabei feindliche Verfolger unter Beschuss nehmen.

Volle Deckung

Die Steuerung setzt im Wesentlichen aufs vertraute Shooter-Kontrollschema, angereichert mit einigen Fortbewegungs-Kniffen. Sie können laufen, kriechen oder am Boden entlangrobben, um weniger Angriffsfläche zu bieten und zugleich die eigene Zielgenauigkeit zu erhöhen. Geraten Sie in die Nähe einer größeren Explosion, bleibt Ihre Spielfigur ein paar Sekunden lang benommen. Verzerrter Sound bringt das Klingeln in den Ohren durch die Trommelfell-Lädierung rüber, außerdem taumeln Sie bei Bewegungen und ein Schliereneffekt beeinträchtigt die Sicht. Vince Zampella empfiehlt allen Rekruten Vorsicht und ein Zusammenspiel mit den Computer-Kameraden: „Du wirst jede Kugel fürchten, du willst deine Truppe um dich herum haben. Du kannst nicht rambomäßig durch einen Level pflügen, sondern musst dich mehr wie ein richtiger Soldat verhalten. Nutze Deckung aus, dränge den Gegner zurück. Es ist ein echter Unterschied zu Renn-und-Baller-Spielen.“

Technisches Gerüst von **Call of Duty** ist die **Wolfenstein**-Version der **Quake 3**-Engine, allerdings munter modifiziert. Vor allem in den Abteilungen Künstliche Intelligenz und Renderer haben die Programmierer fleißig umgeschrieben, um in Levels wie Stalingrad stellenweise über hundert Spielfiguren gleichzeitig darstellen zu können. Eine Grafikkarte mit Hardware-T&L (also Geforce 1 aufwärts) ist Pflicht. Das Programm soll relativ einfach zu modifizieren sein und definitiv auch Multiplayer-Spielfreuden bereiten, wenngleich es zu den genauen Modi noch keine Details gibt.



Kriegsschauplätze: Die Shooter-Front für Solo-Spieler

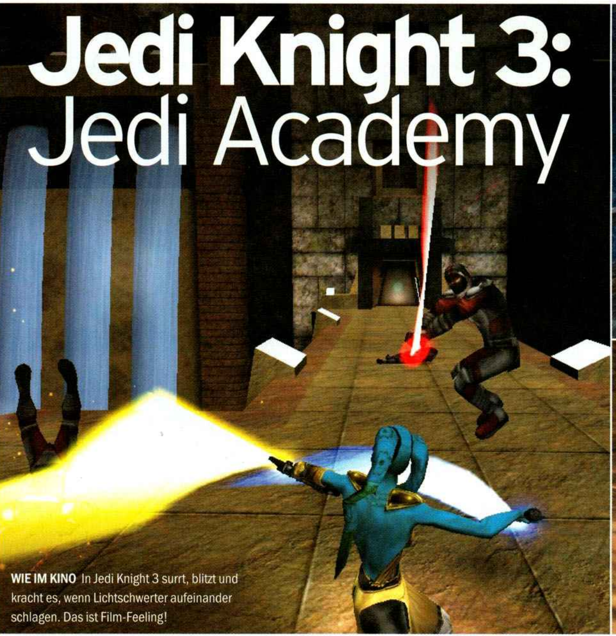
	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Medal of Honor: Pacific Assault	Call of Duty
Datum	Erschienen im Januar 2002	2004	Ende 2003
Macher	Entwicklungsstudio 2015 für Electronic Arts	Internes Team von Electronic Arts Los Angeles	Infinity Ward (darunter Personal von **Allied Assault**) für Activision Europa
Szenario	Europa	Pazifik-Region	Europa
Spielbare Nationen	Amerikaner	Amerikaner	Amerikaner, Briten, Russen
Gegner	Deutsche	Japaner	Deutsche
Highlight	Landung in der Normandie	Angriff auf Pearl Harbor	Schlacht um Stalingrad
Bemerkenswert	War 2002 erfolgreichster PC-Shooter in den USA	Komplexere Missionen mit optionalen Sekundärzielen	Zusammenarbeit mit bis zu einem Dutzend Verbündeter

ERSTEINDRUCK

*In einem Wort: intensiv! Das Schlachtfeld-Chaos mit all seinen Explosionen, Schüssen und geskripteten Events ist höchst beeindruckend, der Team-Aspekt in den Solospieler-Missionen spannend. Erfrischend, dass man auch mal aufseiten der anderen Alliierten antreten darf. Für Fans von **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) könnte **Call of Duty** ein echtes (Wehr-)Pflichtspiel werden.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Infinity Ward
Anbieter .... Activision
Termin .... 4. Quartal 2003

Jedi Knight 3: Jedi Academy



WIE IM KINO In Jedi Knight 3 surrt, blitzt und kracht es, wenn Lichtschwerter aufeinander schlagen. Das ist Film-Feeling!



MACHT In Jedi Knight 3 lassen sich Fähigkeiten kombinieren: Mit Geschwindigkeit und Sprung überwindet man auch größere Abgründe.

SAND Tatooine, der Wüstenplanet, darf in keinem Star-Wars-Spiel fehlen. Tut er auch nicht.

Anstatt ein erfolgreiches Spielprinzip fortzusetzen, zeigt Raven Mut zur Innovation: **Teil 3 der Jedi-Knight-Serie rückt Lichtschwert-Duelle ins Rampenlicht.**

Kyle Katarn, im Vorgänger noch Retter der Welt, hat genug vom Heldenleben. Zusammen mit Luke Skywalker fristet er auf Yavin ein Lehrerdasein und kümmert sich um den Jedi-Nachwuchs – das sind Sie. Die ersten Spielstunden umfassen ausschließlich Ihre Ausbildung zum großen Lichtschwert-Schwinger. Doch vorher basteln Sie, ähnlich wie bei einem Rollenspiel, Ihre Wunschfigur zusammen. Ein umfangreiches Repertoire an Kleidungsstücken lässt Ihren Charakter wie maßgeschneidert erscheinen. Anschließend suchen Sie sich aus einem Pool von Lichtschwertern Ihr liebstes aus. Später haben Sie die Möglichkeit, Ihren konventionellen Säbel gegen das berühmte zweiseitige Schwert auszutauschen, mit dem auch schon Darth Maul im Kinofilm erfolgreich kämpfte.

Zwar zücken Sie gelegentlich auch mal den **Star Wars**-typischen Blaster, grundsätzlich aber wird Sie eine konstante Munitionsknappheit zur Benutzung der Nahkampfwaffen zwingen. Die sind ohnehin vielseitiger einsetzbar als jeder Schießprügel im Spiel: Ihr Lichtschwert wehrt automatisch Geschosse ab und surrt per Knopfdruck durch die Luft, um Gegner auszuschalten.

Die Macht macht's

Selbstverständlich spielt die Macht auch in **Jedi Knight 3** eine Hauptrolle. Beispielsweise lassen sich nun Fähigkeiten koppeln: Wer ein Opfer mittels Würgegriff in der Luft hält, darf als Sahnehäubchen gleichzeitig Blitze schleudern, um zusätzlichen Schaden anzurichten. Wie stark Ihre Zauberei ist, hängt davon ab, wie viele der drei verfügbaren Punkte Sie in die entsprechende Macht-Fähigkeit hineinstecken. Davon wird auch der Spielablauf beeinflusst: Wer sich eher der hellen Seite verschreibt, muss zum Ende des Spiels andere Missionen lösen als jene, die sich auf die dunkle Seite schlagen. Es soll zu diesem Zweck sogar zwei Endsequenzen geben.

Jedi Knight 3 bewegt sich weg vom herkömmlichen Ego-Shooter und noch stärker hin zur Third-Person-Action als der Vorgänger. Dementsprechend wurden auch die Bewegungsabläufe der Figuren aufgestockt: Die Jedis rollen sich auf Böden, laufen **Matrix**-gleich an Wänden, springen meterhoch, schlagen Salti und kombinieren all diese Kunststücke mit diversen Angriffsschlägen. Mehr zum Spiel gibt es auf der E3; dort will Raven Software weitere Informationen preisgeben.

ERSTEINDRUCK

*Ich fand die Lichtschwert-Duelle in **Jedi Outcast** schon immer spannender als die gewöhnlichen Blaster-Gefechte. Deswegen begrüße ich sehr, dass sich Raven Software jetzt fast ausschließlich auf Nahkämpfe konzentriert!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Raven Software
Anbieter .... Activision
Termin .... Oktober 2003

VIDEO AUF DVD

Hidden & Dangerous 2

Den Zweiten Weltkrieg als **Ego-Shooter, Team-Action-Spektakel oder Echtzeit-Taktikspiel** erleben? Das hängt ganz von Ihnen ab ...



FRONTALANGRIFF In der Ego-Perspektive spielt sich Hidden & Dangerous 2 wie ein gewöhnlicher Shooter.

Eigentlich wird **Hidden & Dangerous 2** genau wie der Vorgänger und dessen Vorbild **Rainbow Six** ein Taktik-Shooter. Mit einem Team aus vier Kommandosoldaten lehren Sie im Zweiten Weltkrieg die Nazis das Fürchten. Sie infiltrieren Stützpunkte der Wehrmacht, jagen Versorgungsdepots in die Luft und verüben Sabotage tief in feindlichem Gebiet. Allerdings sollen Sie die meisten Missionen auch als einsamer Wolf oder Echtzeit-Kommandeur absolvieren dürfen. Bei einer Stippvisite der tschechischen Entwickler konnten wir in Augenschein nehmen, wie das funktioniert.

Taktik oder Tak-Tak-Tak

Normalerweise erteilen Sie Ihren Kameraden über ein Aufklappmenü Befehle, ähnlich wie in **Operation Flashpoint**. Alternativ wechseln Sie in den so genannten Advanced Tactical Mode. Dort beobachten Sie das Geschehen mit einer frei beweglichen Kamera von außen. Fast wie in einem Echtzeit-Taktikspiel geben Sie dem Team Wegpunkte und Aktionen vor, die dann nacheinander abgearbeitet werden. Bis zu zehn Befehle kann sich jeder Ihrer Männer merken. Etwa: Vorrücken bis zum Hügel, zwei geben Deckung, die anderen beiden rennen bis zum nächsten Graben und verschanzen sich dort. Anders als bei **Raven Shield** planen Sie die Einsätze nicht im Voraus, sondern direkt im Spiel. Wenn Sie keine Lust auf die Rolle als Truppführer haben, dürfen Sie auch einfach vorpreschen und sich ganz auf Ihre Schießkünste verlassen, während die anderen Ihnen folgen. Dann spielt sich **Hidden & Dangerous 2** wie ein gewöhnlicher, wenn auch sehr realistischer, Ego-Shooter.

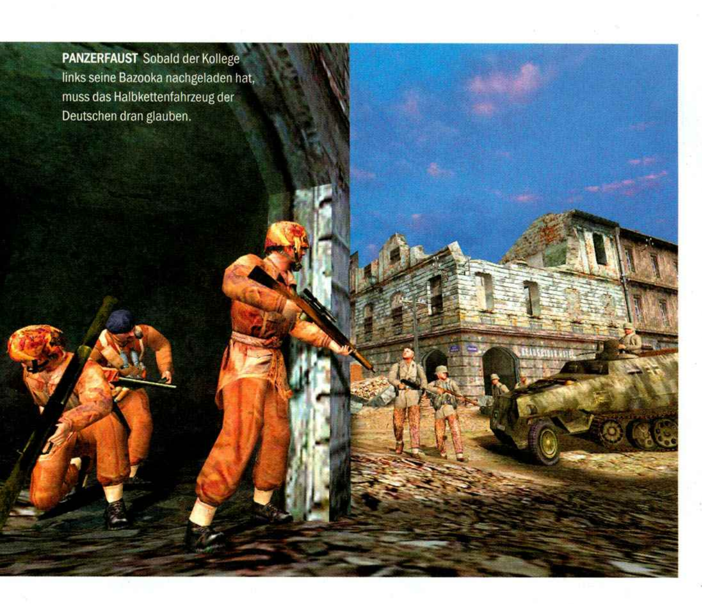
Grafik von Mafia

Nach **Mafia** wird **Hidden & Dangerous 2** das zweite Spiel, das Illusion Softworks' selbst entwickelte LS3D-Grafik-Engine verwendet. Die wurde inzwischen noch weiter verbessert und sorgt für atemberaubende Landschaften, hochdetaillierte Gebäude, Fahrzeuge und flüssig animierte Soldaten. Damit die allerdings nicht so unterbelichtet agieren wie stellenweise die Gangster in **Mafia**, haben die Programmierer die KI-Routinen der computergesteuerten Gegner und Teamkameraden

Das bringt der Nachfolger

Die wichtigsten Features von **Hidden & Dangerous 1** und **2** im Vergleich.

	Hidden & Dangerous 1	Hidden & Dangerous 2
Missionen	23 (darunter Infiltration, Geiselrettung, Sabotage)	24 (neben den bekannten auch Spezialeinsätze, etwa als Bordschütze)
Waffen	21 (historische Modelle wie Sten Gun, Bazooka, PPSH 41, MP 40)	38 (historische Modelle wie MP 44, Panzerfaust 60, Browning LMG)
Fahrzeuge	7 (historische Modelle wie Kübelwagen, Panzerkampfwagen 6 „Tiger")	15 bis 20 (historische Modelle wie SdKfz 234/2 „Puma", De Havilland „Mosquito")
Charaktere	40	30 (Solo), 40 (Multi)
Zeitraum	1943-45	1941-45
Multiplayer	Kooperativ	Deathmatch, Occupation, Skirmish
Kommandos	Karte und Befehlsmenü	3D-Übersicht und Befehlsmenü
Grafik	Direct3D, Glide (eigene Engine)	Direct3D (**Mafia**-Engine)



PANZERFAUST Sobald der Kollege links seine Bazooka nachgeladen hat, muss das Halbkettenfahrzeug der Deutschen dran glauben.

stark erweitert. Je nach Fähigkeiten (jeder der insgesamt 30 Mitglieder Ihrer Einsatzgruppe verfügt über sieben Charakterwerte wie Ausdauer, Treffsicherheit, Kraft oder Erste Hilfe) verhalten sich die Jungs mehr oder weniger intelligent, gehen beispielsweise selbstständig in Deckung oder versuchen den Gegnern in den Rücken zu fallen.

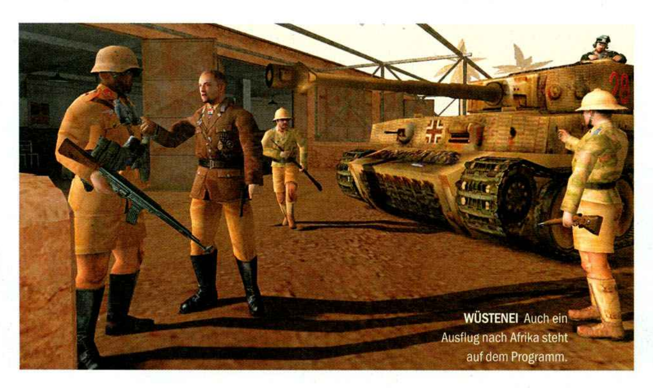
Heck- oder Heckenschütze

Für gewöhnlich sind Sie auf Schusters Rappen unterwegs, hin und wieder werden Sie sich aber wie schon im Vorgänger auch diverser Fahrzeuge bedienen. So halten Sie einmal als Heckschütze in einem Bomber die verfolgenden deutschen Jagdflieger auf Distanz. Solche Actionsequenzen wird der Mehrspielermodus zwar nicht bereithalten, mit drei Spielmodi à zehn Karten (Deathmatch, in „Occupation" Territorien erobern und ein **Counter-Strike**-ähnlicher mit Missionszielen) aber dennoch sehr umfangreich. Ein Kooperativmodus fehlt leider.

ERSTEINDRUCK

*Raven Shield hat die Messlatte für Taktik-Shooter sehr hoch gelegt – ich bin gespannt, ob **Hidden & Dangerous 2** da mithalten kann. Das neue Kommandosystem ist jedenfalls vielversprechend. Wenn die Entwickler jetzt noch die KI hinbekommen, stehen die Chancen gut.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Illusion Softworks
Anbieter .... Take 2 Interactive
Termin .... Winter 2003



WÜSTENEI Auch ein Ausflug nach Afrika steht auf dem Programm.

EXKLUSIV

VIDEO

GTA Vice City

In einem fiktiven New York spielt GTA 3, im echten residiert Rockstar. Wir besuchten die Entwickler und wissen nun die Antwort auf die Frage: **Wie gut ist die PC-Version von Vice City?**

Wenige Taximinuten von Ground Zero entfernt steht ein Gebäude, das aufgrund seiner Marmorverkleidung zuerst altmodisch wirkt. Kontrastprogramm im Rockstar-Stockwerk: Die Wände sind zugekleistert mit **GTA**-Postern und in der Eingangshalle liegen in einem Kasten zwei Konsolen zum Spielen. Fast würde man sich fühlen wie in der Spieleabteilung von Karstadt, verliefen an der Decke nicht Holzbalken in alle Richtungen. Es ist ein komischer Stil. Aber gewöhnlich ist bei Rockstar ohnehin nicht viel – vor allem nicht die Spiele.

Im Präsentationsraum steht mächtig eine schwarze Couch für Gäste. Auf ihr liegen lilafarbene Kissen mit einem großen R drauf. R für Rockstar. Das Sofa ist ausgerichtet auf eine Leinwand, unter der ein knallbunter PC mit **Vice City**-Schriftzug brummt. Fast alle Einrichtungsgegenstände sind aufs Flaggschiff getrimmt: die **GTA**-Marke. Pressesprecher Jeff Castaneda fragt mit einem breiten Grinsen im Gesicht: „So, ihr wollt also das Spiel sehen?" Er spricht mit der Zu-

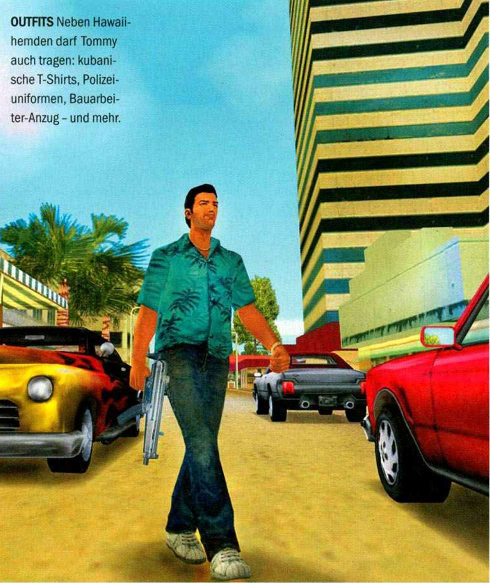


TERRITORIEN Die Kubaner (links) sind eigentlich ganz friedlich. Vorausgesetzt, man hält sich aus ihren Angelegenheiten raus.



VON NULL AUF HUNDERT In GTA 3 musste man lange spielen, bis schnelle Flitzer auf den Straßen auftauchen. Nicht so in Vice City.





OUTFITS Neben Hawaiihemden darf Tommy auch tragen: kubanische T-Shirts, Polizeiuniformen, Bauarbeiter-Anzug – und mehr.

versicht einer Person, die weiß, dass ihr Gegenüber gleich staunen wird.

Ein Spiel wie ein Film

Tommy Vercetti, Star der beiden dreidimensionalen **GTA**-Teile, ist ein geborener Pechvogel. Erst haut ihn seine Freundin übers Ohr und nun geht auch noch der Drogen-Deal schief, den er für Gangster-Boss Sonny Forelli abwickeln soll. Der Stoff ist weg, das Geld auch – und Forelli verdammt sauer. In **Vice City** wird eine ganz eigene Gaunergeschichte erzählt, die neben der Hauptfigur nicht viel mit **GTA 3** gemein hat. Ihre Aufgabe ist es, Tommy aus dem Schlamassel zu befreien. In 58 Missionen fahren Sie Autos zu Schrott, bringen Gangster um die Ecke, gewinnen Rennen, sprengen Gebäude in die Luft und sausen mit einem Schnellboot übers Wasser. Und das ist noch lange nicht alles. Abwechslung war schon immer eine Stärke von **GTA**.

Die Zwischensequenzen, die nach jedem Auftrag den Fortlauf der Geschichte erzählen, sprühen vor Dynamik. Die charismatischen Figuren gestikulieren beim Sprechen leidenschaftlich mit Händen und Armen und klingen nicht viel weniger überzeugend als beispielsweise Robert De Niro in einem seiner Mafia-Filme. Für jeden der Charaktere im Spiel wurden professionelle Sprecher verpflichtet, darunter Dennis Hopper (**Speed**), Burt Reynolds (**Heat**) oder gar Jenna Jameson (ist in Amerika das, was hierzulande Gina Wild war). Um die Sound-Qualität zu wahren, hat man auf eine komplette Eindeutschung verzichtet und nur die Untertitel übersetzt. Diesmal meldet sich

FEUERSTUHL Wenn Sie in Vice City einmal auf einem Bike gefahren sind, wollen Sie gar nicht mehr in die klobigen Kisten, Autos genannt, steigen.

„Wir sprengen Grenzen"

Terry Donovan ist Rockstar-Chef und eines der Gründungsmitglieder der Firma. Vor seiner Karriere bei Rockstar war er als Trendscout bei BMG tätig. Außerdem war er eine Zeit lang bei der Plattenfirma Tresor Records angestellt.

PC Games: Gab es etwas, das ihr in **Vice City** aufgrund technologischer Grenzen nicht umsetzen konntet?

Donovan: „Ein Spiel zu entwickeln, das in einer dermaßen großen und offenen Welt angesiedelt ist, bedeutet auch, dass man Kompromisse eingehen muss. Wir von Rockstar North legen großen Wert darauf, dass der Spieler diese Kompromisse so wenig wie möglich zu spüren bekommt. Das ist eine unserer größten Herausforderungen."

PC Games: Wie kommt es, dass die **GTA**-Serie in aller Munde ist?

Donovan: „Ich glaube, es ist die Tatsache, dass das Spiel in einer realistischen Stadt abläuft, in der das Leben pulsiert. **GTA 3** und **Vice City** sind keine gewöhnlichen Spiele. Sie strahlen eine starke Persönlichkeit aus. Sie lassen erahnen, wie die Zukunft von Computerspielen aussehen wird, wenn die Entwickler professionelle Produktionsmethoden in Bereichen wie Grafik, Sound und Gameplay anwenden. Irgendwann werden Spiele eine intensivere Wirkung auf den Spieler haben als Filme, Bücher oder Musik, weil sie alle Reize gleichzeitig ansprechen. **Vice City** geht bereits in diese Richtung."

PC Games: Ist es möglich, dass Spiele in Zukunft als Kunst betrachtet werden, ähnlich wie Filme, Bücher und Musik?

Donovan: „Ich denke, die Entwicklung geht in diese Richtung. Aber lass mich ehrlich sein: Die meisten haben keine Ahnung, was für ein großes Talent man braucht, um gute Spiele zu entwickeln. Das wird einfach maßlos unterschätzt. Design, Story, Optik und Sound sind Punkte, die bei Computerspielen ähnlich wichtig, wenn nicht gar noch wichtiger werden als bei den eher passiven Medien wie Filmen."

PC Games: Wie wird das Spiele-Business dann in, sagen wir, zehn Jahren aussehen?

Donovan: „Vielleicht beschäftigen Spielefirmen dann etliche Star-Anwälte und Top-Manager. Es wird von Berühmtheiten nur so wimmeln, alle werden Bodyguards brauchen und niemand wird mehr ans Telefon gehen – eine entsetzliche Vorstellung! Aber möglicherweise kommt es ganz anders, wer weiß? Das, was ich mit Sicherheit sagen kann, ist: Im Moment steckt das Spiele-Business noch in Kinderschuhen. Da wird noch eine Menge auf uns zukommen."

PC Games: Gab es bereits in der Vergangenheit einen wichtigen Durchbruch in Sachen Computerspiele?

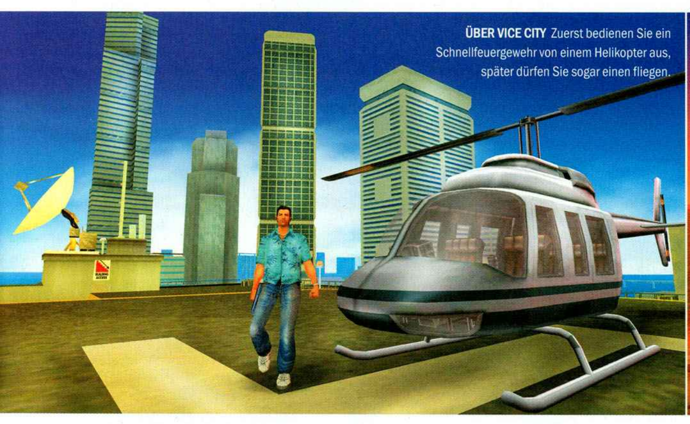
Donovan: „Ich bin der Meinung, dass das noch nicht geschehen ist."

PC Games: Plant Rockstar, in Zukunft auch Spiele eines anderen Genres zu entwickeln?

Donovan: „Wir entwickeln Spiele, von denen wir finden, dass sie Spaß machen. Wir passen nicht millimetergenau in eine Schublade. **Midnight Club 2** beispielsweise ist kein herkömmliches, sondern ein völlig neuartiges Rennspiel. Egal welches Spiel wir zukünftig machen werden: Es wird nichts Gewöhnliches werden, sondern Grenzen sprengen."

PC Games: Woher nehmt ihr eure Inspiration?

Donovan: „Filme, Musik, TV, Mode – eigentlich lassen wir uns von allem inspirieren, das uns auf- und gefällt. Außerdem spielt das Team in New York und Edinburgh massenhaft Spiele. Da holen wir uns Anregungen. Ich selber bin süchtig nach Konamis Fußball-Simulation **Winning Eleven**."



ÜBER VICE CITY Zuerst bedienen Sie ein Schnellfeuergewehr von einem Helikopter aus, später dürfen Sie sogar einen fliegen.



ROMANTISCH Die Sichtweite wurde gegenüber der PlayStation-2-Version noch mal ein ganzes Stück erweitert.

GTA 3 vs. GTA Vice City

Auf den ersten Blick schaut **GTA 3** aus wie **Vice City**. Die Unterschiede liegen vielmehr im Detail. Eine kleine Übersicht.





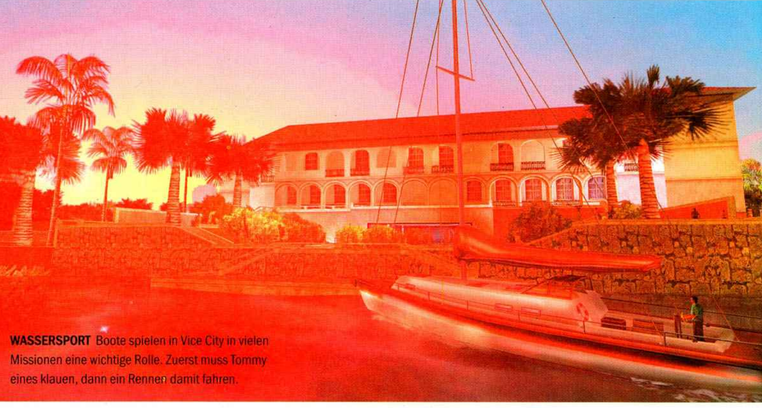
	GTA 3	GTA: Vice City
Schauplatz	Schauplatz ist Liberty City, das dem realen New York nachempfunden wurde, inklusive der Stadtteile Queens (Portland), Manhattan (Staunton Island), New Jersey (Shoreside Vale).	**Vice City** spielt im fiktiven Miami der 80er-Jahre. Das heißt: Goldkettchen, Hawaiihemden, Pastelltöne und Cabriolets. Die Umgebung ist gegenüber **GTA 3** mit 4,25 Quadratkilometer doppelt so groß.
Grafik	Gegenüber der Konsolen-Version ist die PC-Version deutlich augenfreundlicher: flüssige FPS-Raten, hohe Auflösungen, größere Sichtweite.	Große Unterschiede zu **GTA 3** gibt es nicht, aber kleine und feine: Sämtliche Texturen wurden aufwendig überarbeitet. Auch die Sichtweite wirkt spektakulärer.
Autos	50 Fahrzeuge, vom langsamen Lieferwagen bis hin zum schnellen Lamborghini. Einziges Fluggerät: der Dodo, erhältlich am Ende des Spiels.	Ganze 120 Vehikel! Allerdings nicht nur Autos, sondern auch Helikopter und Motorräder, zum Beispiel eine Harley und Motorroller.
Bugs	Viele technische Probleme: das Spiel stürzt ab, ruckelt oder macht anderweitige Zicken.	Rockstar auf die Frage, ob **Vice City** endlich fehlerfrei wird: „Ja. Jetzt sind wir schlauer."
Details	Wer auf Autos schießt, bringt selbige früher oder später zum Explodieren. Das war's aber auch schon.	Kugeln lassen Windschutzscheiben zerbersten oder Reifen zerplatzen. Auch auf Motorrädern kann Tommy Waffen benutzen.
Sprachausgabe	Hauptfigur Tommy Vercetti ist stumm wie ein Stein und redet noch nicht mal in Zwischensequenzen.	Tommy Vercetti spricht mit der charismatischen Stimme von Schauspieler Ray Liotta (**GoodFellas**). Deutsche Untertitel.
Waffen	Elf Waffen, darunter als einzige Nahkampfwaffe der Baseball-Schläger.	32 Waffen, darunter großes Arsenal an Nahkampfwaffen (Kettensäge, Fleischerbeil, etc.)
Missionen	80 einfache Missionen, die ausschließlich außerhalb von Gebäuden stattfinden.	58 teilweise recht komplexe Missionen, die auch in Gebäuden (Discos, Kaufhäuser, etc.) stattfinden.
Soundtrack	Über drei Stunden Soundtrack aus dem Autoradio: Pop, Klassik, Reggae, House, Hip-Hop und Rock. Außerdem lässt sich – genau wie in **Vice City** auch – mit MP3-Dateien ein eigenes Radioprogramm erstellen.	Michael Jackson jault, Slayer kreischen sich die Seele aus dem Leib und Nena singt von 99 Luftballons – der **Vice City**-Soundtrack lässt die 80er-Jahre in über sieben Stunden Musik wieder auferstehen.

auch der im Vorgänger noch stumm gewesene Tommy mit der Stimme von Schauspieler Ray Liotta (**GoodFellas**) zu Wort. „Die Stimme verleiht Tommy viel mehr Persönlichkeit. Dadurch werden die Cut-Scenes spannender, weil Tommy mit seiner Umgebung auf eine Art und Weise interagieren kann, wie das auch in Filmen geschieht", findet Rockstar-Chef Terry Donovan. Wir übrigens auch.

Was ist neu?

Dass **Vice City** im fiktiven Miami der 80er-Jahre spielt, haben Sie sicher schon mitbekommen. Doch das ist natürlich nicht die einzige Neuerung. Viele Verbesserungen liegen im Detail verborgen. Beispielsweise ist es jetzt möglich, Autos auf unterschiedliche Art und Weise zu stoppen. Ein gezielter Schuss auf die Reifen lässt selbige zerplatzen – das Auto kommt ins Schleudern. Windschutzscheiben sind in **Vice City** nicht mehr sicher wie Panzerglas, sondern zerbersten im Kugelhagel – schlecht für den Fahrer dahinter. Neu ist auch, dass Tommy in heiklen Situationen wie ein Stuntman aus fahrenden Autos hüpfen kann und sich dabei mit einer Bodenrolle größere Blessuren erspart. Das ist besonders nützlich, um rasch etwaigen Verfolgern zu entwischen.





WASSERSPORT Boote spielen in Vice City in vielen Missionen eine wichtige Rolle. Zuerst muss Tommy eines klauen, dann ein Rennen damit fahren.

Zum ohnehin riesigen Fuhrpark sind Motorräder dazugekommen. Auf den Bikes rast Tommy wie eine Rakete über die Straßen, schlängelt sich aber im Notfall auch problemlos durch enge Gassen hindurch. Beim Fahren flattert sogar sein Hemd im Fahrtwind; ein hübsches Detail, das nur auf dem PC richtig zur Geltung kommt. „Das gab's auch schon auf der PlayStation 2. Allerdings sah man es da wegen der geringen Auflösung nicht besonders gut", stellt Castaneda fest. Es gibt extrem viel zu entdecken im Spiel.

Eine weitere Neuerung sind begehbare Gebäude. In **GTA 3** waren die Häuser häufig nur leere Hülsen, in **Vice City** dagegen sind eine Menge davon zugänglich: Einige Missionen führen Tommy beispielsweise in Fastfood-Restaurants oder Diskotheken, wo zu den Hits aus den 80ern getanzt wird, während Neonlichter grell blitzen. Später dürfen Sie die Gebäude sogar erwerben und sich an der Kohle erfreuen, die sie täglich abwerfen. Am Ende des Spiels ziehen Sie alle Fäden in der Stadt.

Auch das Waffenarsenal ist angewachsen, nämlich von elf auf 32 Stück. Vor allem Nahkämpfe lassen sich vielseitig führen. Mit Golfschlägern, Schraubenschlüsseln, Fleischermessern oder Kettensägen wehren Sie sich gegen Angreifer. Und bevor Sie fragen: Nein, Blut wird es in der deutschen Version nicht geben. Dafür jede Menge Spielspaß.

Von der Konsole auf den PC

Der **Vice City**-Schauplatz Miami erstrahlt in der PC-Version in einer Pracht, als liefe das Spiel in einem animierten Reisekatalog ab. Pastellfarbene Gebäude reihen sich am Straßenrand dicht aneinander. Palmen säumen die Wege. Daneben erstrecken sich kilometerlange Strände. Es ist ein imposanter Anblick. Gegen die schmutzige Metropole Liberty City aus **GTA 3** wirkt **Vice City** wie Sommer, Sonne, Sonnenschein. Alles ist noch bunter, üppiger und stilvoller als zuvor. Donovan ist stolz auf das, was der PC im Vergleich zur Konsole zu leisten vermag: „Wir überarbeiteten jede einzelne Textur. Beispielsweise stockten wir die 32 Farben des PlayStation-2-Originals auf 32-Bit auf, was Millionen Farbtönen entspricht. Auch die Sichtweite wurde vergrößert. Außerdem lassen wir Bildschirmauflösungen jenseits von 1.600x1.200 Pixel zu. Grenzen setzt nur der Monitor." Er erwähnt nicht, dass beispielsweise nun auch der Boden im ersten Gebäude des Spiels gestochen scharf die Umgebung widerspiegelt. Man hat ihn sprichwörtlich auf Hochglanz poliert. Der Wisch-Effekt hingegen, der im Vorgänger den Eindruck einer pulsierenden Stadt verstärken sollte, aber nur Kopfschmerzen verursachte, liegt im Müll. Manchmal ist weniger eben mehr. Insgesamt mag **Vice City** zwar nicht so hochgezüchtet aussehen wie ein **Unreal 2**, das mit Polygonen nur so um sich wirft. Dafür wirkt jedes einzelne Hawaiihemd im Spiel stimmig, jede Bewegung des Protagonisten cool. Im Klartext: Es hat Stil.

> Gegen die schmutzige Metropole Liberty City aus GTA 3 wirkt Vice City wie Sommer, Sonne, Sonnenschein.
> **Alles ist bunter, üppiger, stilvoller.**

Mehr Möglichkeiten, mehr Hardware

Die Optik ist nicht das Einzige, das die PC-Umsetzung von der PlayStation-2-Version positiv abhebt. Donovan zählt auf: „Der Spieler darf ein eigenes Radioprogramm mit MP3-Dateien kreieren. Er darf sein Aussehen ändern, indem er neue Skins verwendet oder gleich selber welche erstellt. Außerdem wurde die Steuerung auf Maus und Tastatur angepasst. Darüber hinaus unterstützt **Vice City** sämtliche Gamepads und Lenkräder." Die Replay-Funktion, die die letzten 30 Sekunden des Spielablaufs zeigt, ist ebenfalls dabei.

All diese zusätzlichen Extras, die auch schon die PC-Version von **GTA 3** zu etwas Besonderem machten, findet man im Spiel wieder. Übrigens sind die Hardware-Anforderungen im Vergleich leicht angestiegen: Als Mindestkonfiguration empfehlen die Entwickler 800 MHz und eine 3D-Grafikkarte mit 32 MByte. Flüssig wird **Vice City** aber erst auf einem Pentium 4 oder Athlon XP inklusive schneller Geforce-4- und Radeon-Karten laufen. Wenn Sie also aufrüsten wollen, bisher aber noch nach einem Grund danach suchten: Hier ist er.

ERSTEINDRUCK

Vice City habe ich auf der PlayStation 2 mit Begeisterung gespielt, bis ich die PC-Version für kurze Zeit in die Finger bekam. Die schaut noch mal ein ganzes Stück edler aus und spielt sich dank Maus- und Tastaturkombination extrem bequem. Möge der 16. Mai bald kommen! THOMAS WEISS

Entwickler .... Rockstar North
Anbieter .... Take 2
Termin .... 16. Mai 2003

Wer ist eigentlich Bill Roper?

Bill Roper ist stellvertretender Chef bei Blizzard. Er überwacht sämtliche Projekte und stellt Entwicklungsteams zusammen – im Klartext: Er sorgt dafür, dass alles in geregelten und erfolgreichen Bahnen verläuft. Zuletzt war Roper der leitende Designer von **Warcraft 3**. In der Vergangenheit arbeitete er essenziell an **Warcraft 2, Diablo, Starcraft, Diablo 2** und **Brood War** mit (siehe Kasten „Softografie"). Übrigens: Hätten Sie gewusst, dass Roper vor seiner Tätigkeit bei Blizzard Musik studierte?

„Das Spiel soll nicht in Arbeit ausarten"

Der stellvertretende Blizzard-Chef Bill Roper verschaffte den deutschen Spielejournalisten in Frankfurt **erstmals einen Einblick in World of Warcraft.** PC Games-Redakteur Thomas Weiß nutzte die Gelegenheit und stellte ihm einige Fragen zum Mammutprojekt.

PC Games: Bill, wodurch unterscheidet sich **World of Warcraft** von anderen Online-Rollenspielen?

Roper: „Auf eine Sache konzentrieren wir uns ganz besonders: Wir wollen, dass die Spieler sofort verstehen, wie **World of Warcraft** funktioniert. Wir glauben, dass es eine Menge Leute gibt, die gerne mal die Welt eines riesigen Online-Rollenspiels auskundschaften würden. Das scheitert meistens daran, dass die ersten Spielminuten viel zu schwer und zu verwirrend sind. Wir dagegen versuchen, den Einstieg von **World of Warcraft** so einsteigerfreundlich zu gestalten, dass jeder sofort ins Spiel findet."

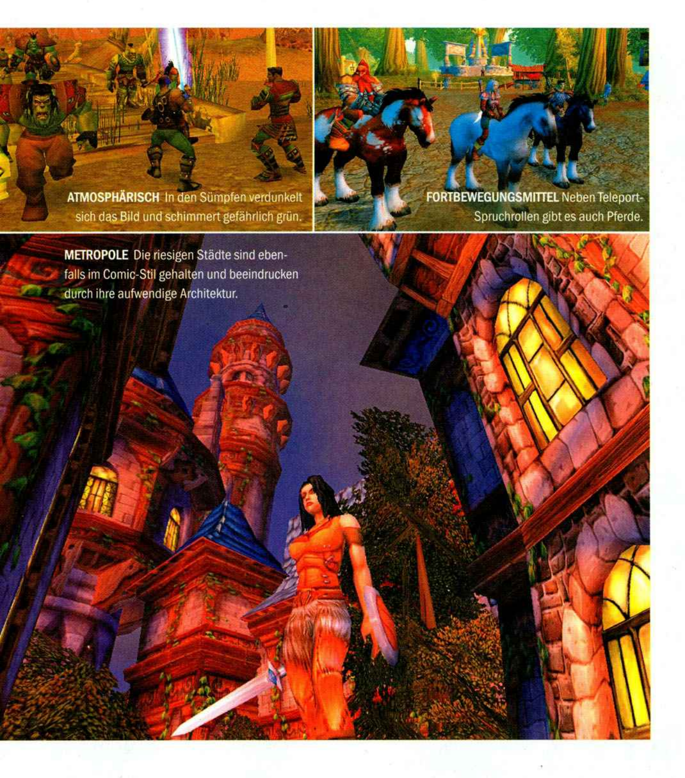
PC Games: Bedeutet das nicht, dass Profis den Anspruch vermissen werden?

Roper: „Die größte Herausforderung ist es, ein Spiel zu entwickeln, das leicht erlernbar, aber schwierig zu meistern ist. Man kann das bei vielen unserer Spiele beobachten: **Starcraft**, **Warcraft 3**, sogar bei **Diablo 2**. Bei allen fällt der Einstieg sehr leicht, aber je mehr man sich damit beschäftigt, desto mehr Möglichkeiten offenbaren sich."

PC Games: In **World of Warcraft** haut man Monster und sammelt Erfahrungspunkte. Ist das schon alles?

Roper: „Wir bauen viele Dinge ins Spiel ein, die fesseln. Zum Beispiel gibt es eine Menge Quests, und nicht alle drehen sich darum, irgendein Monster zu töten. Manche Quests dauern ein paar Minuten, für andere braucht man Stunden oder sogar Tage. Besonders die Aufträge im späteren Spielverlauf sind sehr komplex. Außerdem gibt es in





ATMOSPHÄRISCH In den Sümpfen verdunkelt sich das Bild und schimmert gefährlich grün.

FORTBEWEGUNGSMITTEL Neben Teleport-Spruchrollen gibt es auch Pferde.

METROPOLE Die riesigen Städte sind ebenfalls im Comic-Stil gehalten und beeindrucken durch ihre aufwendige Architektur.

World of Warcraft die Möglichkeit, Gegenstände herzustellen oder Handel zu betreiben. Das umfasst zum Beispiel, dass man bestimmte Rezepturen ausfindig machen muss, um die Fähigkeiten weiter zu steigern. Das wird die Spieler auch dann noch beschäftigen, wenn sie ihren Charakter schon längst auf die höchste Stufe gebracht haben. Es gibt eine ganze Menge zu tun in **World of Warcraft** – und das Schöne daran ist vor allem: Es ist ein Online-Rollenspiel! Das heißt, wir können auf die Wünsche der Community eingehen und die Welt selbst dann noch erweitern, wenn das Spiel bereits erschienen ist."

PC Games: Wie lange braucht man schätzungsweise, um den höchsten Level zu erreichen?

Roper: „Wir wissen nicht, wie lange es dauert, um bis an die Spitze zu kommen, denn das hat noch keiner geschafft. (lacht) Das Spiel ist schließlich noch in einem sehr frühen Stadium, wir sind nicht einmal in der Beta. Wir wollen schon, dass es ein bisschen dauert, bis man den höchsten Level erreicht. Aber das soll nicht in Arbeit ausarten. Man soll sich freuen, wenn man es vollbracht hat, nicht denken: Uff, endlich habe ich es nach all den langweiligen Monaten des Versuchens geschafft! Das frustriert den Spieler und führt dazu, dass er fast glücklich darüber ist, die Level-Tretmühle hinter sich zu haben. Wir wollen, dass man hinterher sagt: Der Weg dahin hat Spaß gemacht! An dieser Prämisse orientieren wir uns, davon machen wir abhängig, wie lange der Weg bis ganz nach oben dauern soll."

PC Games: In den meisten Online-Rollenspielen verliert man beim Ableben massenhaft Erfahrungspunkte …

Roper: „Wenn der Spieler von einem Monster gekillt wird, soll er denken: Hätte ich nur dies und jenes nicht falsch gemacht, es wäre gut ausgegangen! Wir wollen, dass der Spieler sofort zurückkehrt und motiviert ist, es noch mal zu versuchen. Im Moment ist es in **Word of Warcraft** so, dass man keine Erfahrungspunkte, keine Gegenstände und kein Gold verliert. Es gibt eine „Resurrection Sickness" (Anm. d. Red.: Nachteile, die nach der Wiederbelebung eines Charakters temporär entstehen), die die Stärke der Spielfigur für ein paar Minuten verringert. Vielleicht fügen wir noch ein paar andere Sachen ein, aber was immer das sein wird, es wird auf alle Fälle nicht dazu führen, dass man frustriert ausloggt."

PC Games: Was habt ihr euch diesmal überlegt, um gegen Cheater vorzugehen?

Roper: „Das Schöne an unserer Client-Server-Architektur ist, dass fast das gesamte Spiel in einer überwachten Umgebung stattfindet – nämlich auf unserem Server. Wir haben viel von **Diablo 2** gelernt, unserem ersten Client-Server-Spiel. Wir haben nicht nur Cheats aufgedeckt und die Leute überführt, sondern auch herausgefunden, WIE die Sicherheitsvorkehrungen übergangen wurden. Wir wissen nicht nur, wie man die Spieler online zusammenbringt, sondern auch, was deren Tricks und Kniffe sind, um etwaige Sicherheitslöcher auszunutzen. Darüber hinaus haben wir ein Live-Team gebildet, das 24 Stunden am Tag online ist. Bei **Warcraft 3** oder **Diablo 2** ist das anders: Unsere Leute checken das Battle-Net erst hinterher, aber **World of Warcraft** widmen wir ein komplettes Team, das sich ausschließlich darum kümmert."

PC Games: Wie steht es mit den Hardware-Anforderungen?

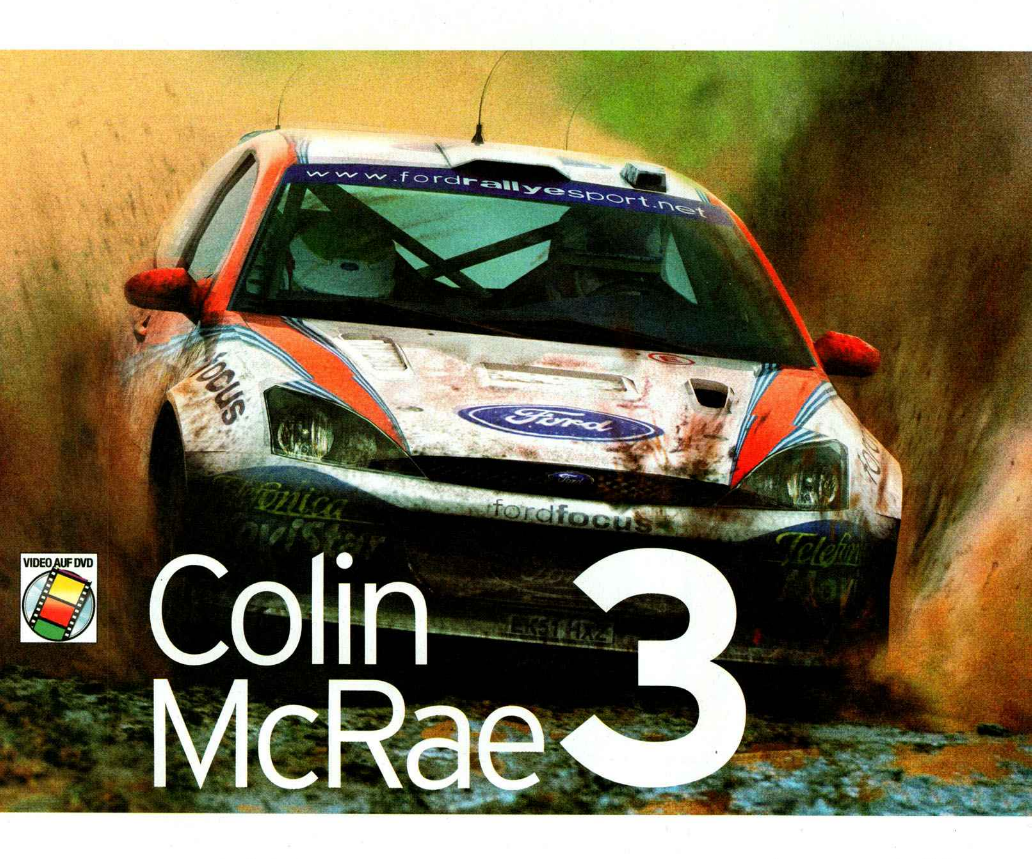
Roper: „Es gibt noch keine finalen Hardware-Anforderungen. Wir haben auf einem Pentium 3 mit 800 MHz gespielt – und es lief großartig. Wir versuchen, die Anforderungen so niedrig wie möglich zu halten. Natürlich sind wir uns auch darüber im Klaren, wie schnell sich die Hardware-Spirale dreht. Aber wir wollen nicht, dass jemand, der sich dieses Jahr einen neuen PC gekauft hat, im nächsten Jahr schon wieder nachrüsten muss."

PC Games: Danke für das Gespräch, Bill.

ERSTEINDRUCK

*Alles, was Blizzard anfasst, scheint sich in pures Gold zu verwandeln. Vermutlich wird **World of Warcraft** das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten werden – vorausgesetzt, Blizzard schafft es tatsächlich, das komplizierte Genre endlich auch für den Gelegenheitsspieler attraktiv zu machen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Blizzard
Anbieter .... Vivendi Universal
Termin 2004



Colin McRae 3

Colin schliddert, er driftet, dreht und drängelt. Colin ist Gott. Weltweit fiebern Rallye-Fans dem neuen Colin-Ableger entgegen - **PC Games hat ihn für Sie geprüft.**

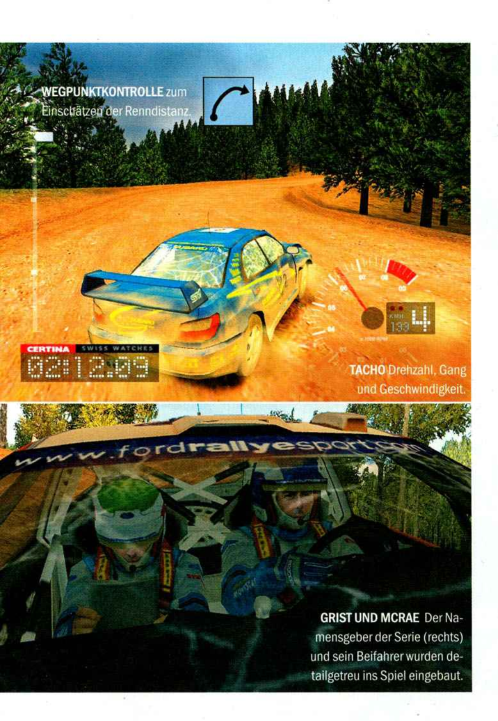
„Zwei, Haarnadel rechts." Herzklopfen – denn diese Ansage Ihres Copiloten bedeutet einen schwierigen Drift. Der Untergrund ist feucht, etwas matschig. Noch dreißig Meter ... mit Gefühl auf die Bremse, sanftes Übersteuern, das Heck bricht weg, jetzt heißt es gegenlenken. Geschafft! Der Puls bei 140, aber die Zeit stimmt: Wieder um drei Sekunden verbessert. **Colin McRae 3**, das heißt zum dritten Mal Rallyesport hautnah erleben. Kaum ein vergleichbares Rennspiel – mal abgesehen von den Vorgängern – vermittelt besser das Gefühl, am Limit zu fahren. Jede Kurve ist eine neue Herausforderung: Mal reicht leichtes Vom-Gas-Gehen, mal ist ein kräftiger Tritt auf die Bremse vonnöten, geschickter Umgang mit dem Lenkrad ist sowieso immer gefragt.

Dreckschleudern

Wie bereits bei den ersten beiden Titeln der **Colin McRae**-Serie, dürfen Sie natürlich nicht nur im Ford Focus RS WRC des Schotten Platz nehmen, sondern auch andere Rallye-Boliden steuern, etwa den Subaru Impreza oder das Citroen Xsara Kit Car. Die Wagenvielfalt können Sie jedoch nur im Modus „Wertungsprüfung" (Einzel-Zeitrennen) genießen. Im Meisterschaftsmodus, auf dem das Hauptaugenmerk bei **Colin 3** liegt, steht nämlich nur der Focus zur Verfügung. Drei Meisterschaften mit Kursen in insgesamt acht verschiedenen Ländern wollen gewonnen werden. Vorher muss jedoch in ausgiebigen Trainingseinheiten das optimale Setup gefunden werden, wofür Sie auf umfangreiche Telemetriedaten zurückgreifen können.

Kampf gegen die Zeit

Ob realistisch oder nicht – ein wesentlicher Spannungsfaktor fehlt den Rennen in **Colin McRae 3**: die Gegner. Denn die Zeit ist Ihr einzig „greifbarer" Widersacher, direkte Duelle finden nur in den Spezial-Herausforderungen am Ende der jeweiligen Meisterschaften statt. Natürlich ist das bei echten Rallyes nicht anders, in Microsofts **Rallisport Challenge** wurden Gegner allerdings erfolgreich und äußerst spannungsfördernd integriert.



WEGPUNKTKONTROLLE zum Einschätzen der Renndistanz.

TACHO Drehzahl, Gang und Geschwindigkeit.

GRIST UND MCRAE Der Namensgeber der Serie (rechts) und sein Beifahrer wurden detailgetreu ins Spiel eingebaut.

Hängt man einen Picasso in einen dunklen, langweiligen Raum, geht die Wirkung des Kunstwerks schnell unter. Im übertragenen Sinne gilt das auch für die Grafik von **Colin McRae 3**: Die Autos strotzen vor Kleinigkeiten wie glühenden Bremsscheiben und sind mit einem konkurrenzlos detaillierten Schadensmodell ausgerüstet, bei der Betrachtung spürt man beinahe die zärtlich modellierende Hand des Grafikers. Sogar die Insassen McRae und Grist wurden ihren realen Vorbildern genau nachempfunden. Im krassen Gegensatz dazu steht die dunkle, triste Umgebungsgrafik. Peinliche Waldtapeten oder zweidimensionale Bitmap-Berge als Hintergründe und die unnatürlich wirkende Flora am Streckenrand stechen deutlich ins Auge und passen so gar nicht zur edlen Optik der Fahrzeuge. Wenn Sie jetzt entgegnen: „Bei hoher Geschwindigkeit merkt man davon doch nichts!", dann haben Sie Recht. Ihren wichtigsten Zweck erfüllt die Engine nämlich bravourös: Sie erzeugt ein authentisches Geschwindigkeitsgefühl – auch ohne den coolen **DTM-Race-Driver**-Wischeffekt. Und durch Objektfülle und Effektreichtum, insbesondere die imposanten Rauchfahnen bei langen Slides, wirkt die Umgebung zumindest in Bewegung nicht so leblos wie bei **Rallisport Challenge**.

ERSTEINDRUCK

Gut ja, aber zum Meisterwerk fehlt noch der Feinschliff. Der hervorragende Eindruck, den Fahrmodell, Physik und Autos hinterlassen, wird durch karge Umgebungsgrafik sowie die fehlende direkte Auseinandersetzung mit den Gegnern gedämpft. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Codemasters
Anbieter .... Codemasters
Termin .... Juni 2003

Fühl dich wie Colin: So driftet es sich im Rallye-Knaller

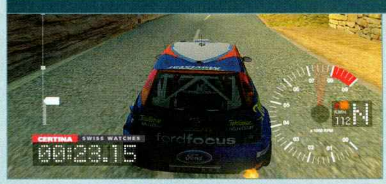
Wie man sich fühlt, wenn aus dem heimischen Bürostuhl plötzlich ein Sportsitz im Cockpit von Colin McRae wird.



165 km/h, die man hautnah spürt: Die Grafikengine vermittelt ein glaubwürdiges Geschwindigkeitsgefühl. Umso feuchter werden die Hände vor der ersten scharfen Biegung.



Der Ford Focus übersteuert extrem stark, das Heck scheint unkontrolliert auszubrechen. Die Nerven liegen blank. Optisches Gimmick: orange-rot aufglühende Bremsscheiben.



Ungemeine Erleichterung, nachdem die Kurve mit Ach und Krach überwunden ist. Spannung vor der nächsten Schikane. Das Rallye-Fieber grassiert.

Nach einigen Stunden ...



Die Spannung ist ungebrochen, gerade bei geänderten Witterungsbedingungen, ist man ständig gefordert. Ob bei Regen in Japan oder im ...



... schwedischen Schneesturm – alle Sonderwertungsprüfungen zu meistern, ist ein heikles Unterfangen. Gerade auf Eis kann jeder kleinste Fehler das Aus bedeuten.



Völlig fehlerfrei sind die Fahrten noch nicht, bei der Jagd nach Sekundenbruchteilen entwickelt man ungeahnten Ehrgeiz. Ein Ende der Begeisterung ist noch lange nicht in Sicht.

Action-Demo
Die PC-Games-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools** zu **ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**



s nur im Abo: Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend **ODER** jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:
1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!




Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist in nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 02

TEST



So testen wir

STRATEGIE

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Rollercoaster Tycoon 2 Add-on, Tropico 2, Wildlife Park
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA Vice City
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Rise of Nations
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Wildlife Park

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: WW II: Frontline Command, Red Faction 2, Top Gun
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike (dt.)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, Hearts of Iron, Counter-Strike (dt.)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Hearts of Iron
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Red Faction 2

ACTION

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Chaser, Freelancer
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Sim City 4, Civilization 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Chaser
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Red Faction 2

Dirk Gooding dg@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Imperium Galactica 2, DTM Race Driver, Chaser
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Q2 CTF, Medieval: Total War, Deus Ex
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Galaxy Andromeda, Homeworld 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Chaser
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Devastation

ABENTEUER

Thomas Weiß tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot, Colin McRae Rally 3 Beta
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Starcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA Vice City
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Breath of Fire 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: X-Men 2

David Bergmann db@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 2, Day of the Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Duke Nukem Forever
AKTUELLER GEHEIMTIPP: X-Men 2: Wolverine's Revenge
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: C.S.I.

SPORT & RENNSPIEL

Justin Stolzenberg js@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Chaser, DTM Race Driver, CPMA
MULTIPLAYER-FAVORIT: CPMA
EINSAME-INSEL-SPIELE: DTM Race Driver, CPMA, Anstoss 1
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Max Payne 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Chaser
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Downtown Run

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Tropico 2, Colin McRae 2.0
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Everquest, Fritz, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Tron 2.0
AKTUELLER GEHEIMTIPP: -
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dino Crisis 2

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER	ANBIETER
Microsoft	Microsoft

PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	18. April 2003

USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 128
Internet: 128 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 — 1.500 — 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
– Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

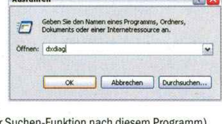
TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

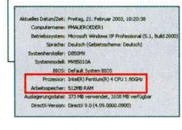
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

Die Vorteile:
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800 x 600 oder 1.024 x 768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

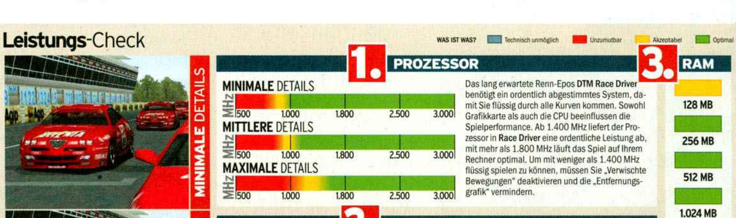
KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce 256 SDR/DDR Geforce2 MX/MX-200/MX-400 Geforce4 MX-420 Kyro 1	Geforce2 Pro/Ultra/Ti Radeon 7500 Geforce4 MX 440/460 Kyro 2
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Radeon 8500 Radeon 9000/9100/9500 Geforce3 Ti-200/500 Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro Radeon 9500 Pro Geforce4 Ti-4400/4600 Geforce FX

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind inzwischen Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Aufgrund der nach wie vor sehr günstigen Preise für Speicherbausteine empfehlen wir grundsätzlich eine Aufstockung auf 512 MByte.

Leistungs-Check



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.

? ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.

DEMO

Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.





Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.





Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

LUIS DOMINGUEZ, PIRAT:
Das Angebot an Grog im Schattigen Schwertfisch ist eine Schande.

ALISON BRUCE, KÖCHIN:
Nach ein paar Stoßgebeten könnte ich meine Lage akzeptieren.

SUSANA RODRIGUEZ, DIRNE:
Ich bin so hungrig, ich würde sogar einen Papageien verspachteln.

CHARLOTTE DE BERRY, KAPITÄN:
Wenn der Kapitän doch nur mehr von der Beute bekäme.

JAVIER VELASCO, PIRAT:
Ich habe schon fast vergessen, wie Weiber überhaupt aussehen.

PC Games Award
SPIEL DES MONATS 6/2003

VIDEO

Tropico 2:

Lasterhöhlen, Spelunken, Freudenhäuser - St. Paulis Vorbild stammt offensichtlich aus der Karibik. **Denn nur inmitten sündiger Etablissements fühlt sich ein echter Pirat wirklich wohl.**



ERSTE KLASSE Die großen Gasthöfe und Salons sprechen vor allem Piraten mit hohem Rang an.

Dabei sollten die raubeinigen Freibeuter doch eigentlich die Weltmeere unsicher machen, Handelsschiffe plündern und Hafenstädte überfallen. Das wollte uns zumindest Sid Meier mit seinem Spieleklassiker **Pirates** weismachen. In **Tropico 2** erweisen sich die Seebären eher als eine Horde vergnügungssüchtiger Tagediebe, die der Spieler als Piratenkönig zu managen hat – eine undankbare Aufgabe, denn die Piraten machen es ihm keineswegs einfach. Zwar sind sie durchaus gewillt, auf Plünderfahrt zu gehen, doch wenn sie an Land nicht genügend Spaß haben, wird der König ganz schnell entthront und auf einem Floß ausgesetzt.

Die Wünsche der Piraten scheinen kein Ende zu nehmen: Glücksspiel, Prostitution, Essen und Alkohol müssen geboten

JUAN ORTEGA, LASTENTRÄGER:
Nackte Füße und die ganze Papageienscheiße vertragen sich nicht.

DYLAN BENNET, FARMER:
Endlich kann ich mal ein Nickerchen machen.

JON SAUNDERS, HOLZFÄLLER:
Ich gehe Bäume fällen. Vielleicht sind irgendwann keine mehr da.

Die Pirateninsel

werden, darüber hinaus ein angemessenes Dach über dem Kopf. Und da es das nicht einmal für Piraten kostenlos gibt, wünscht sich jeder Seeräuber auch noch einen prall gefüllten Geldsack. Da stellt sich schnell die Frage, wer das alles finanzieren soll. Die Antwort ist klar: die Piraten selbst.

Unentgeltliche Arbeitskräfte

Doch bevor man seine Jungs auf große Fahrt schickt, muss erst einmal ein Schiff her. Noch dazu eines, das genügend Waffen und Proviant an Bord hat. Und all das will erst einmal produziert werden – aber natürlich nicht von den Piraten! Dazu gibt es Gefangene, die aus Siedlungen verschleppt oder als Schiffbrüchige an den Strand gespült werden. Auf diesen ungelernten Sklaven basiert die gesamte „Wirtschaft" von **Tropico 2**: Sie schnitzen aus Bäumen Baumaterial, bauen Weizen an und produzieren daraus Bier und Schiffsproviant, sie graben nach Eisenerz und schmieden daraus Entermesser und Kanonen. Die weiblichen Gefangenen erweisen sich dabei als weitaus vielseitiger als ihre männlichen Kollegen. Sie können ebenso als Bauarbeiter und Farmer arbeiten, aber auch als Bedienung in den Kneipen und als Service-Kraft in den Salons und Bordellen.

Das Leben ist ein Wunschkonzert

Die Gefangenen bekommen zwar kein Geld, dennoch ist deren Einsatz alles andere als kostenlos. Denn ähnlich wie die Piraten haben auch Gefangene Grundbedürfnisse, die es zu befriedigen gilt: Wenn ihnen nicht ausreichend Nahrung, Schlaf und religiöser Beistand zuteil wird, flüchten sie unaufhaltsam an den rettenden Strand. Im Extremfall gibt es sogar einen Aufstand der ganzen Arbeiterschar. So etwas gilt es unbedingt zu vermeiden, denn bereits eine einzige geflüchtete Köchin kann das Wirtschaftssystem zusammenbrechen lassen. Denn bekommen ihre Mitgefangenen nichts mehr zu essen, so verhungern diese und die Piraten haben niemanden mehr, der sie im Spielkasino bedient. Schlecht gelaunte Piraten aber neigen zu Wutausbrüchen und stechen dann gerne einmal einen Gefangenen oder einen Kollegen ab. Diesem Teufelskreis kann man nur mit vorsichtig geplanten Investitionen entgehen. Zunächst spendiert man den Gefangenen das eine oder andere Kochzelt, ein paar Schlafsäle und eine Kirche, gleichzeitig bekommen die Piraten eine Kneipe und eine Reihe Freu-

So spielt sich Tropico 2

Wie in jedem Aufbau-Strategiespiel hat der Spieler stets das Gleiche zu tun. Die Missionen unterscheiden sich lediglich in der Ressourcenverteilung auf den Inseln sowie in ihren Zielen: Mal gilt es, ein bestimmtes Privatvermögen anzuhäufen, mal muss das Inselvermögen ein bestimmtes Niveau erreichen oder die Größe der Flotte soll ein Mindestmaß überschreiten.

GESCHENKT: Die Grundausstattung

Jede Insel ist zu Beginn mit etwas Personal und einigen Gebäuden ausgestattet. Piratenpalast, Gefängnis, Sägemühle und Getreidefarmen reichen aber längst nicht aus, um das Piratenvolk zum Erfolg zu führen.



UNVERZICHTBAR: Alkohol und Proviant

Um ein Mindestmaß an Zufriedenheit zu erreichen, werden den Piraten eine Brauerei, eine Kneipe und ein Bordell gebaut. Eine Seerationsfabrik produziert Proviant für das Schiff.



GESTOHLEN: Arbeiter und Gold

Spätestens wenn für neue Gebäude keine Gefangenen mehr zur Verfügung stehen, geht es auf große Fahrt. Ein Überfall auf eine Siedlung bringt frische Arbeiter an Land. Wenn hingegen Gold fehlt, ist eine Kaperfahrt das Richtige.



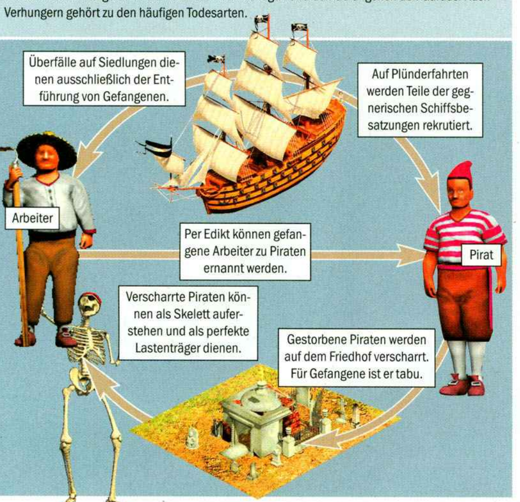
OPTIMIERT: Ärgernisse entfernen

Mit ausreichend Gold und Arbeitnehmern können nun Engpässe beseitigt werden. Kasinos, Kirchen und Tabakplantagen halten die Piraten und Gefangenen so lange im Zaum, bis das Missionsziel erreicht ist.



Kampf dem **Personalmangel**

Egal wie wichtige Gebäude man auch baut, ohne Personal bleiben sie nutzlos. Zu wenige Gefangene, manchmal auch zu wenige Piraten, sind das größte Problem in **Tropico 2**. Zu allem Überfluss machen verärgerte Piraten oftmals ihren Kollegen und den Gefangenen den Garaus. Auch Verhungern gehört zu den häufigen Todesarten.



denhäuser. Erst wenn hier alle Arbeitsplätze belegt sind, darf man eine Expansion wagen.

Ahoi! Seebären auf großer Fahrt

Früher oder später schickt man seine Piraten dann erstmals auf große Fahrt. Stolz sticht die schwer bewaffnete Galeone in See und verschwindet gemächlich am Bildschirmrand. Wer nun auf spannende Seeschlachten hofft, auf Pulverdampf und verwegene Enterkämpfe, der wird zunächst enttäuscht. Denn die Schiffe, auf denen die meisten Piraten ihren Dienst verrichten, schiebt der Spieler lediglich über einzelne Gebiete einer Seekarte. Von den Kämpfen ist nichts zu sehen, ein Eingreifen ist erst recht nicht möglich.

Stattdessen muss der Spieler ständig seine Piratensiedlung unter wirtschaftlichen und sozialen Gesichtspunkten planen und verbessern. So sollten die rund 40 Gebäude, die zum Abbau und zur Weiterverarbeitung von Rohstoffen benötigt werden, möglichst nahe beieinander stehen, um die Transportzeiten zu verkürzen. Glücklicherweise ist **Tropico 2** mit nur sechs Warenketten ausreichend übersichtlich geraten, um an dieser Stelle keine großen Probleme zu bereiten. Die 20 Gebäudetypen, die dem Vergnügen der Piraten dienen, sollten hingegen direkt am Hafen stehen, um den Piraten weite Wege durch die „Industrieviertel" zu ersparen.

Zufriedene Piraten, resignierte Gefangene

Nicht zuletzt, weil diese Viertel „Ordnung" ausstrahlen und so etwas echten Seeräubern ein wahrer Graus ist. Für ein piratengemäßes Ambiente sorgen unter anderem im Hafenviertel verteilte Knochenskulpturen. Auch andere Machtsymbole wie Kanonen und Wachtürme erhöhen die Zufriedenheit der Seeleute – schließlich sind sie auf dem offenen Meer stets Gefahren ausgesetzt. Wachtürme haben außerdem den Vorteil,

KLISCHEE ERFÜLLT Diese Piraten sind nach dem Sex müde und wollen schlafen.

ÜBERSICHTLICH Zahlreiche Zoomstufen sorgen für Überblick oder zeigen Detailansichten.

FARBENFROH Bunte Farbschichten zeigen, wie es um die „Wohlfühlfaktoren" bestellt ist.

Anarchie (gut für Piraten, schlecht für Gefangene)

dass sie Gefangene einschüchtern. Ebenso wie Galgen, Verhörkammern und Knochenstatuen verbreiten sie unter der arbeitenden Bevölkerung blanke Angst, was deren Resignation und damit deren Arbeitseifer erhöht.

Individuelle Persönlichkeiten

Wie gut ein Gefangener arbeitet, ist aber nicht nur von dessen Resignation abhängig. Auch die Erfahrung im jeweiligen Tätigkeitsgebiet und die Führung von einem eventuellen Aufseher beeinflussen die Qualität der Arbeit. Jeder der rund 50 Piraten und 100 Gefangenen, die man für eine gut funktionierende Siedlung braucht, hat ein solches individuelles Persönlichkeits- und Eignungsprofil. Leider nutzt das Spiel dieses Feature nicht: Anstatt Arbeitsstellen mit dem jeweils geeignetsten Arbeiter zu besetzen, werden die Jobs rein zufällig unter den Arbeitslosen verteilt. Und da ein manuelles Eingreifen nicht möglich ist, kann eine ganze Volkswirtschaft an dem völlig ungeeigneten Lastenträger einer Brauerei kranken. Immerhin kann man diesen entlassen und darauf hoffen, dass nach dem x-ten Versuch endlich eine geeignete Person ihren Dienst antritt. Ähnliches gilt für die Piraten: Wenn der hochbegabte Kanonier als Aufseher arbeitet, muss man ihm so lange einen Arbeitsplatz auf dem Schiff freiklicken, bis er endlich anheuert.

Spezialisten arbeiten hingegen stets dort, wofür sie ausgebildet wurden – und das auf höchstem Niveau. Pfarrer beispielsweise sind unverzichtbar, um den Gefangenen seelischen Beistand zu gewähren. Erst wenn ein Geistlicher entführt wurde, kann der Spieler den Leibeigenen eine Kirche bauen. Auch Schiffsbauer und Waffenschmiede gehören zu den insgesamt 18 Spezialisten, die zuerst entführt werden müssen, damit im Baumenü eine neue Option freigeschaltet wird.

Unordentliche Oberfläche

Einen Missstand wie eine falsch besetzte Stelle muss man erst einmal entdecken. Das

Was soll ich spielen? Tropico 2 und Anno 1503 im Vergleich

Im Vergleich zu **Anno 1503** erweist sich **Tropico 2** als spielerisches Leichtgewicht. Da Spieltiefe aber nicht mit Spielspaß gleichzusetzen ist, haben wir die relevanten Features gegenübergestellt.

	TROPICO 2	ANNO 1503
Hintergrundgeschichte	Ein fiktiver Piratenkönig führt mehrere historische Piratenkapitäne durch die Blütezeit der Piraterie (1650-1729).	Als Anführer eines Volkes gründet man um das Jahr 1500 auf zahllosen Inseln Siedlungen, um dem Pioniergeist zu huldigen.
Typische Missionsziele	10.000 Goldeinheiten ansparen, zwei Fregatten bauen, zehn Jahre an der Macht bleiben	Mindestens 3.000 Bewohner beherbergen, 1.000 Einheiten Schmuck einlagern, Frieden mit dem Nachbarn schließen
Grundlegende Ressourcen	Holz wird abgebaut. Gold wird auf Kaperfahrten, im Außenhandel und mit Vergnügungsbetrieben verdient. Preise können nicht verändert werden.	Holz, Steine, Eisenerz und Marmor werden abgebaut. Taler verdient man durch den Verkauf an Marktständen und durch Handel. Preise können nicht verändert werden.
Personengruppen	Piraten, Gefangene, reiche Gefangene	Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute, Adlige
Warenketten	Getreide stillt sämtliche Grundbedürfnisse. Mit Papayas, Bananen, Zuckerrohr und Tabak werden Luxusgüter für gehobene Etablissements hergestellt. Eine Eisenmine versorgt die Rüstungsindustrie.	Satte 50 Warentypen stehen für Weiterverarbeitung, Rüstung, Handel und Geschäfte zur Verfügung.
Technischer Fortschritt	Entführen von 19 ausgebildeten Fachleuten	Forschung durch Schulbesuche der Bevölkerung und durch hohe Zivilisationsstufen
Benutzeroberfläche	Sehr verschachtelte Menüs mit langen Klickfolgen auch für häufig genutzte Funktionen	Passabel strukturierte Menüs mit kurzen Klickwegen.
Informationen über einzelne Gebäude	Keinerlei Hinweise darauf, wie gut die Angestellten sind und wie stark der Betrieb ausgelastet ist. Warenbestände werden genannt.	Alle notwendigen Auskünfte über Auslastung, laufende Kosten, Umsätze und Warenbestände, undurchsichtige Bilanz
Informationen über Warenflüsse	Indirekte Hinweise auf Überschüsse oder Mängel durch die Zufriedenheit der Bevölkerung	Die Sprachausgabe weist auf jeden Mangel hin.
Informationen über einzelne Personen/Familien	Detaillierte Mitteilungen über Befindlichkeit, Tätigkeiten und Fähigkeiten	Knappe Auskünfte über Zufriedenheit und Status einer Familie
Figurengrafik	Zahlreiche, in wenigen Stufen animierte Bewegungen	Zahlreiche unterschiedliche Bewegungen, meist flüssig animiert
Gebäudegrafik	69 während der Bauphase aus dem Boden wachsende, steril aussehenden Gebäude	350 lebendig wirkende Gebäude, Bauvorgang nicht animiert
Musik	Karibische Instrumentalmusik auf Ohrwurmniveau	Behäbig und beruhigend wirkende Instrumentalmusik
Typische Herausforderung	Unbesetzte Stellen führen zu Mangel an einigen Gütern und damit zu Unzufriedenheit. Gefangene flüchten oder werden von Piraten ermordet, was die Lage weiter verschärft.	Eine negative Bilanz legt Betriebe still, wodurch die Bevölkerungszahl sinkt und die Umsätze weiter fallen.

Die Steuerung

Die vom Vorgänger übernommene Oberfläche von **Tropico 2** verbirgt wichtige Funktionen und Statistiken hinter vielen Mausklicks, gleichzeitig bietet sie aber mehr Möglichkeiten, als man wirklich braucht. Eine Neuentwicklung wäre hier wohl sinnvoll gewesen.



1 Das isometrische Spielfeld im gewählten Anzeigemodus
2 Der Inselbericht hat über 100 Seiten, gibt aber dennoch nicht alle wünschenswerten Informationen preis.
3 Piratenzufriedenheit
4 Flotteninformationen
5 Spielziel und -historie
6 Diplomatie
7 Piratenfaktionen
8 Gefangenen-Resignation
9 Reiche Gefangene
10 Demografie
11 Gewinn und Verlust
12 Enzyklopädie
13 Faktoren der Gefangenenresignation
14 Häufigkeitsverteilung der Resignation
15 Durchschnittliche Zufriedenheit der Piraten und Resignation der Gefangenen
16 Übersichtskarte
17 Gold- und Holzvorrat
18 Zehnseitiges Baumenü mit 69 Gebäuden
19 Fünfseitiges Edikt-Menü mit 41 Erlassen
20 Fünfseitiges Anzeigemenü mit 43 Modi
21 Zur Seekarte
22 Häufigkeitsverteilung der Piratenzufriedenheit
23 Anzahl von Piraten und Gefangenen


SANKT PAULI Eine ordentliche Hafengegend besteht aus Bordellen, Spielhöllen und Kneipen.

Spiel weist nicht darauf hin. Immerhin gibt es aber die unglaubliche Anzahl von 43 Anzeigefiltern, die nahezu jede sich stellende Frage beantworten könnten – sofern man den richtigen Anzeigemodus in den mehrseitigen Menüs überhaupt findet. Auch das Baumenü glänzt nicht gerade mit Übersichtlichkeit, ebenso wenig das Edikt-Menü, mit dem man Gefangene zu Piraten macht, Spione finanziert oder sich in Diplomatie versucht. Auch der über 100 Seiten starke Inselbericht könnte den Spieler förmlich mit den enthaltenen Informationen erschlagen, wenn er denn besser strukturiert wäre. So aber spürt man wenig Verlangen, ihn zu öffnen. Zu allem Überfluss gibt es auch Auskünfte, die man sich zwar wünscht, aber nirgends findet: Wie stark ist die Schmiede ausgelastet? Macht die Kneipe Gewinn? Wie viele Bananen sind auf der Insel vorrätig?

Eintönige Missionsvielfalt

Obwohl man viel zu häufig im Dunklen tappt, sind die insgesamt 25 Missionen durchweg unterhaltsam. Egal ob man nun die aus 16 Missionen bestehende Kampagne oder eine der neun Einzelszenarien spielt, ob man sich des „Sandkasten" genannten Missionsgenerators bedient oder im Editor ein eigenes Szenario kreiert, jeder Auftrag hat etwas Besonderes zu bieten. Stets beginnt man mit einer kaum bebauten, von wenigen Gefangenen und Piraten bevölkerten Insel und hat die Aufgabe, die Wirtschaft und die Piraterie in Schwung zu bringen. Ob das Ziel nun darin besteht, eine bestimmte Menge Gold zu bunkern oder einen Priester gefangen zu nehmen, letztendlich läuft je-de Mission auf den Bau einer funktionierenden Siedlung hinaus. Nachdem die wichtigsten Gebäude stehen, ist man nur noch damit beschäftigt, die Siedlung zu optimieren, um die Piraten und Gefangenen halbwegs zufrieden zu stellen. Ein Patentrezept gibt es dafür nicht: Da der Zufall eine wichtige Rolle bei


Seid Netz miteinander!
Mit dem Netzwerk kommst sogar Du klar! Tom
* unverbindl. Preisempfehlung
MicroLink™ dLAN
€ 129,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
• HomePlug-Adapter für die Datenübertragung über das Stromnetz
• Die optimale DSL- oder ISDN-Verlängerung in jeden Raum eines Hauses
• Keine neuen Kabel, kein Bohren, kein Dreck!
• Kinderleichte Installation
• Übertragungsraten von bis zu 14 Mbit/s über das hauseigene Stromnetz
• Abhörsicher durch DES-Verschlüsselung
Netzwerk und Internet aus der Steckdose ;-)
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Modem mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung. Ausführliche Infos unter www.devolo.de
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Comtech, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, ProMarkt, Karstadt, Kaufhof, Masters, MediMax, PC Spezialist, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, www.alternate.de, www.amazon.de und Media Markt
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!
devolo
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 1 Tutorial-Mission
- Kampagne mit 16 Missionen
- 9 Einzelmissionen
- 1 Endlosspiel
- 2 Bevölkerungsgruppen
- 20 Seegebiete
- 69 Gebäudetypen
- 21 Gefangenenberufe

Im Wettbewerb

	Port Royale	Anno 1503	Tropico 2
GRAFIK	**79**	**88**	**82**
Detailreichtum Spielwelt	80	88	81
Detailreichtum Objekte	77	87	80
Vielfalt der Spielwelt	50	85	85
Animation der Objekte	77	80	80
Effekte	83	70	70
SOUND	**78**	**88**	**82**
Musik	84	85	88
Soundeffekte	60	80	60
Stimmen/Kommentar	40	85	88
STEUERUNG	**77**	**82**	**75**
Bedienungskomfort/Navigation	72	79	70
Präzision der Steuerung	80	80	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	82	75	85
ATMOSPHÄRE	**82**	**90**	**80**
Spannung/Überraschungen	71	63	65
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	88	87
Story/Dialoge/Kommentare	68	72	70
Inszenierung	50	75	70
SPIELDESIGN	**86**	**82**	**85**
Komplexität/Spieltiefe	89	75	70
Einsteigerfreundlichkeit	73	75	77
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	83	88
Verhalten der Computergegner	70	68	80
Innovation	52	50	90
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 07/02	PCG 02/03	PCG 06/03
WERTUNG:	**88**	**89**	**82**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Gute Gebäudegrafik
- ⊕ Ausreichend flüssige Animationen
- ⊕ Auflösung bis 1.280x1.024
- ⊖ Nur eine Grafik je Gebäudetyp

Sound
- ⊕ Stimmungsvolle Musik
- ⊕ Spieltipps von „Käpt'n Blaubär"
- ⊕ Atmosphärische Soundkulisse (Tiere, Arbeiter etc.)
- ⊖ Sinnlose Sprachausgabe der Piraten

Steuerung
- ⊕ Leicht erlernbar
- ⊕ Umfangreiche Statistiken
- ⊖ Keine direkte Einheitensteuerung möglich
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Menüstruktur

Atmosphäre
- ⊕ Erfüllung aller Piratenklischees
- ⊕ In sich schlüssiges Wirtschaftssystem
- ⊖ Keine Seeschlachten
- ⊖ Sich wiederholende Missionsinhalte
- ⊖ Hintergrundstory wird nur über Texttafeln erzählt

Spieldesign
- ⊕ Alle Spielfiguren sind Individuen
- ⊕ Angenehm ansteigender Schwierigkeitsgrad
- ⊕ Interaktives Tutorial
- ⊖ Vorhandene Möglichkeiten wie Kaperbriefe kaum genutzt

Mehrspielermodus
- ⊖ Kein Mehrspielermodus vorhanden

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Aufbau-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Port Royale, Anno 1503, Tropico
Entwickler:	Frog City
Vom gleichen Entwickler:	Imperialismus, Trade Empires
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0
Offizielle Website:	www.tropico2.de
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	www.frogcity.com
Beste Fansite:	www.strategyplanet.com/tropico
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (1,86 €/Min, Mo. bis Fr., 8 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	25. April 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, farbiges Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Motivationskurve





1 Trotz des Tutorials wird man vom Interface mit all seinen Menüs und Icons erschlagen.



2 Mit der Zeit kennt man die nötigsten Menüeinträge und kann sich auf das Spiel einlassen.



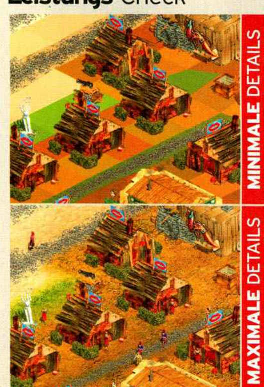
3 Zur Mitte der Kampagne wiederholt sich alles, einige späte Missionen sind etwas zu schwierig.



4 Hat man es dennoch geschafft, ist man umso stolzer. Auch die Einzelszenarien sind fordernd.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Tropico 2 ist ein 2D-Spiel, für dessen Darstellung im Wesentlichen nur der Prozessor zuständig ist. Der Ausschnitt der sichtbaren Landschaft vergrößert sich mit zunehmender Bildschirmauflösung. Daher wird für Auflösungen über 1.024x768 eine CPU mit mehr als 1.400 MHz benötigt. Andernfalls wird der Prozessor überlastet und die Framerate sinkt deutlich unter die 10-fps-Marke. Möchten Sie Ihre CPU entlasten und dadurch die Performance erhöhen, schauen Sie einfach in unseren **Tropico**-Tuningguide auf Seite 132.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Da die Performance von der CPU bestimmt wird, spielt die Grafikkarte eine relativ unwichtige Rolle. Schon mit einer Geforce2 MX können Sie mit vollen Details in höheren Auflösungen flüssig spielen. Besitzen Sie einen wirklich alten Grafikbeschleuniger vom Schlage einer TNT2, haben Sie die Möglichkeit, die Texturendetails einzuschränken. Allerdings sollten Sie diesen Eingriff nicht übertreiben, sonst sieht **Tropico 2** schnell sehr unansehnlich aus.

RAM

- 128 MB
- 256 MB
- 512 MB
- 1.024 MB

512 MByte RAM sind notwendig, um flüssig über das Spielfeld scrollen zu können. Bei weniger Speicher und vielen Gebäuden kommt es zu langen und nervigen Ruckler n.

der Vergabe der Arbeitsplätze und damit dem Wohl und Wehe des gesamten Wirtschaftssystems spielt, gestaltet sich jede Mission anders.

Seemannsgarn vom Fachmann

Technisch macht **Tropico 2** einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits ist die Grafik extrem detailliert und erlaubt in acht Zoomstufen beliebigen Überblick, andererseits wirken die Landschaften recht kühl und steril. Ähnlich die Animationen: An den zahllosen Bewegungsabläufen könnte man sich kaum satt sehen, wenn sie nur mit mehr Animationsstufen in Szene gesetzt worden wären. Der Sound entschädigt für diese Patzer: Da gibt es beispielsweise den 60-minütigen Soundtrack, der mit karibischen Klängen und eingängigen Melodien für Stimmung sorgt. Das definitive Highlight ist aber der Lehrer Pirat Smitty, dem Schauspieler Wolfgang Völz seine Stimme leiht. Im bekannt schnodderigen Tonfall von Käpt'n Blaubär gibt er gelegentlich wertvolle Hinweise darauf, wie die Siedlung noch zu optimieren wäre. HARALD WAGNER



ANFANG VOM ENDE Dieser Pirat ist sauer. Sobald er Gefangene absticht, geht es mit der Wirtschaft bergab.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Das ständige Optimieren macht den Reiz von Tropico 2 aus – dem Spiel selbst hätten einige Verbesserungen aber ebenfalls nicht geschadet.

Tropico 2: Die Pirateninsel ist ein Spiel mit vielen Pros und ebenso vielen Contras. So spielt sich jede der insgesamt 25 Missionen letztendlich gleich, aber dennoch kann man dem Programm einen nennenswerten Suchtfaktor bescheinigen. Denn so sehr man auch versucht, alle Parteien glücklich zu machen, es klappt einfach nicht. Kaum baut man für die Piraten eine Kneipe, schon verlangen die Gefangenen nach einem Galgen, was wiederum bei den Piraten neue Wünsche weckt. Ständig muss man seine Siedlung optimieren und kommt dabei doch niemals zum Ziel – und genau dieses ständige Herumdoktern macht den Reiz von **Tropico 2** aus. Allerdings hätte auch das Spiel selbst ein wenig Optimierung vertragen: Die vom Vorgänger übernommene Benutzeroberfläche ist vergleichsweise unbequem und lässt beim Spieler zu viele Fragen offen, vor allem aber ist ein Piratenspiel ohne interaktive Seeschlachten schlichtweg nicht komplett.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Wenn diese Software-Piraten erst mal losgelassen, bleibt kein Auge trocken.

Wenn uns die Käpt'n-Blaubär-Stimme mit „Bringt mir Rum – nicht so'n Sssssspülwasser ..." anpflaumt, wenn unsere Seeräuber von einem Raubzug mit vollen Schatzkisten und reichen Gefangenen zurückkehren (denen man das dicke Lösegeld förmlich ansieht), wenn man England gegen Frankreich ausspielt und durch Edikte wie „Wahllose Exekutionen" Angst und Schrecken auf der Insel verbreitet – dann, ja dann hat einen **Die Pirateninsel 2** endgültig gepackt. Und dann verzeiht man auch die vielen kleinen Detail-Schwächen – dass die Gebäude zeilenweise hochgezogen werden (hey, **Siedler 2** ist sieben Jahre alt), dass die Grafik insgesamt nicht ganz so detailreich daherkommt wie in **Anno 1503**, dass der Schwierigkeitsgrad manche Landratte die Segel streichen lassen dürfte, dass man die Karibik nicht selbst erkunden, belagern, erobern darf (mehr als Schiff-Losschicken-und-Daumen-Drücken ist nämlich nicht drin). **Tropico 2** ist anspruchsvoll, aber nicht allzu komplex und enthält eine Extraportion Humor – vergnügliche Software-Piraterie auf hohem Niveau.

TESTURTEIL
TROPICO 2

82

ENTWICKLER Frog City
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 25. April 2003
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: – / Internet: – / 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

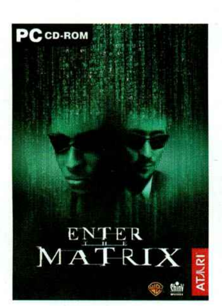
PRO & CONTRA
+ Ungewöhnliches Wirtschaftssystem
+ 25 Missionen
+ Stimmungsvolle Musik
+ Komplexes Gameplay
– Sich wiederholende Missionen

GRAFIK	82%
SOUND	82%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	-

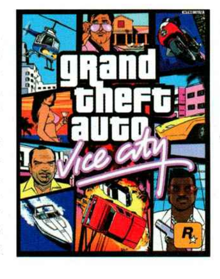
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PORT ROYALE** oder **ANNO 1503** mochten.

Angriff der Spitzen-Prämien

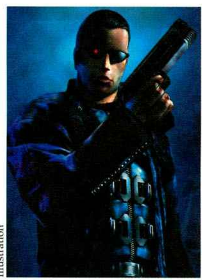
So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



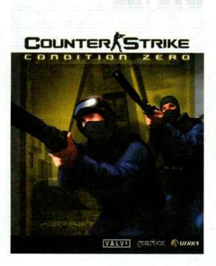
Enter the Matrix
Endlich! Vier Jahre nach dem Kino-Kassenschlager **Matrix** treten Sie am PC selbst den Kampf gegen die Maschinen an – pünktlich zum Start des neuen Films **Matrix: Reloaded.** Allerdings schlüpfen Sie nicht in die Rollen von Neo oder Trinity. Das Spiel zum neuen Film begleitet zwar dessen Plot, lässt Sie aber auf Nebenkriegsschauplätzen eine andere Handlung erleben. Erscheint voraussichtlich am 15.5.03.
Prämien-Nr.: 002267



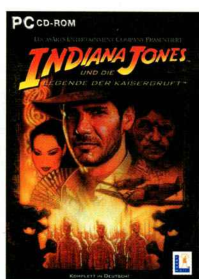
GTA: Vice City
Ein fulminantes Action-Epos mit Super-Soundtrack und 80er-Feeling. War der Erfolg von **GTA 3** noch überraschend und plötzlich, sind die Erwartungen an den Nachfolger kaum noch zu toppen. Eine größere Stadt, noch mehr Fahrzeuge, noch mehr Aufträge, noch mehr Musik und das alles in noch schönerer Grafik. Erscheint voraussichtlich am 16.5.03.
Prämien-Nr.: 002297


Illustration

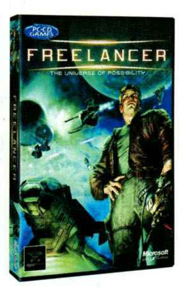
DX2 – Invisible War
Action-Rollenspiel der Extraklasse. Erscheint voraussichtlich im Herbst 2003.
Prämien-Nr.: 002231



Counter-Strike: Condition Zero
Der Topseller der Online-Action-Games. Erscheint am 25.06.2003.
Prämien-Nr.: 002251



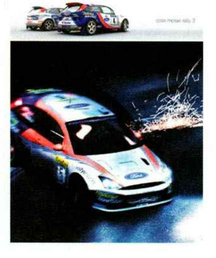
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
Reinrassiges Action-Spiel vor Indy-Kulissen.
Prämien-Nr.: 002271



Freelancer
Heiße Weltraum-Kämpfe und mysteriöse Alien-Artefakte. Erscheint am 23.05.2003.
Prämien-Nr.: 002232



Tropico 2
Freibeuter-Vergnügen für Hobby-Piraten! Der zweite Teil überrascht mit völlig neuem Gameplay.
Prämien-Nr. 002279



Colin McRae Rally 3
Fans der Serie wissen: Wo Colin McRae draufsteht, ist purer Rallye-Spaß drin. Erscheint im Juni 2003.
Prämien-Nr.: 002149



Logitech MX 500 Optical Mouse
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler hervorragend geeignet.
Prämien-Nr.: 002245



Fujitsu Siemens Memorybird 64 MB USB-Stick
Damit können Sie Daten immer bei sich führen und schnell auf andere PCs übertragen.
Prämien-Nr.: 002272

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

- [ ] JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- [ ] JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD – nur im Abo. (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- [ ] JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr; Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- [ ] Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- [ ] Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 10

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth


DER INDUSTRIE
GIGANT II
313




PC ACTION


82%
GameStar
Der Industriegigant 2


Computer
Spiele
Testergebnis:
gut


JoWooD
Productions

STRATEGIE

tik | Managerspiele

Blitzkrieg

Zwar sollte **Blitzkrieg** eher Stop-&-Go-Krieg heißen – wer seine Panzer einfach vorpreschen lässt, verliert höchstens blitzschnell – die Kombination aus Realismus, motivierendem Kampagnensystem und spannenden Puzzle-Missionen machen den inoffiziellen **Sudden Strike**-Nachfolger trotzdem zum Liebling der Hobby-Taktiker. Wir haben die Spieler zu ihren Erfahrungen und die Entwickler zu Plänen für Add-ons oder Nachfolger befragt.

SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Warum wurde aus **Blitzkrieg** eigentlich nicht **Sudden Strike 3**?

Deppe: „Weil es sich um zwei verschiedene Entwickler handelt, nämlich Nival Interactive (**Blitzkrieg**) und Fireglow (**Sudden Strike**). Die Namensrechte an **Sudden Strike** hat Fireglow."

PC Games: Und warum eröffnet das demnächst erscheinende **Panzers** gleich eine dritte, ähnlich gelagerte Serie?

Deppe: „Eigentlich ist **Panzers** nicht die dritte, sondern die zweite Serie, da wir voraussichtlich kein weiteres **Sudden Strike** machen werden. **Panzers** ist im Vergleich zu **Blitzkrieg** wesentlich taktischer: Du kämpfst mit weniger, aber spezialisierten Trupps und Einheiten."

PC Games: Was steht **Blitzkrieg**-Spielern als Nächstes ins Haus? Eine Missions-CD? Ein offizieller Nachfolger? Oder setzt CDV auf **Panzers**?

Deppe: „Wenn die Verkaufszahlen von **Blitzkrieg** sich weiter so fantastisch entwickeln wie bisher, wird es sicherlich ein Add-on geben – das ist das Gesetz der Branche. Dann wäre ein Nachfolger natürlich auch ein Thema für uns. **Panzers** wird ein weiterer großer Strategietitel im CDV-Angebot und **Blitzkrieg** nicht ersetzen."



MARTIN DEPPE Producer bei CDV.

PC Games: **Panzers** wird eine 3D-Engine verwenden – geht mit **Blitzkrieg** die Ära der 2D-Echtzeit-Strategiespiele zu Ende?

Deppe: „Das glaube ich nicht. Es wird auch in Zukunft Echtzeit-Strategie in 2D geben. Ihr Anteil wird allerdings sinken, denn seit letztem Jahr ist 3D im Strategie-Genre fest etabliert – siehe **Warcraft 3**. Trotzdem hat 2D klare Vorteile, zum Beispiel mehr Übersicht. Mich nervt das Rumgedrehe und -gezoome bei 3D-Spielen manchmal!"

PC Games: Laut unseren Umfragen waren einige Spieler mit den Zufallsmissionen nicht ganz zufrieden. Hätte man nicht zugunsten etwa von einer echten Story und mehr historischen Missionen den Generator außen vor lassen können?

Deppe: „Nun, mit über 20 Hauptmissionen hat **Blitzkrieg** nicht wirklich weniger ‚echte' Missionen als andere Strategietitel. Die Zufallsszenarios sind als Bonus gedacht, um neue Upgrades und Erfahrungspunkte zu sammeln; außerdem muss man ja nicht jede spielen. Und Zufallsmissionen kann man nicht hundertprozentig durchdesignen. Aber ich kann die Kritik nachvollziehen. Falls wir ein Add-on oder einen Nachfolger machen, werden wir diese Punkte natürlich berücksichtigen."

PC Games: Ein anderer Punkt, der kritisiert wurde: Die Missionen verlaufen oft nach dem Schema Aufklärung, Artillerie, Attacke ...

Deppe: „Richtig – so wurde im Zweiten Weltkrieg gekämpft! Hier treffen zwei Gruppen von Spielern aufeinander: Die einen wollen's so realistisch wie möglich, die anderen nehmen's mit der Historie nicht ganz so ernst. Die AAA-Taktik funktioniert allerdings nicht immer: In vielen Missionen ist die feindliche Artillerie wesentlich stärker, oder man hat selber überhaupt keine Geschütze. Man muss auch nicht zwingend aufklären, allerdings wird eine Mission dadurch erheblich leichter."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3+
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Blitzkrieg weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

\+
1. Einheitenvielfalt
2. Langzeitmotivation
3. Taktische Tiefe
4. Detaillierte Grafik
5. Realitätsnähe

–
1. Unausgegorener Schwierigkeitsgrad
2. Gegner- und Einheiten-KI
3. Wenige Innovationen
4. Multiplayer-Probleme
5. Komplizierte Steuerung

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MICHAEL LIEBING (17), Schüler aus Regensburg:
„Wer **Sudden Strike** mochte, mag auch **Blitzkrieg**. Aber wer **Sudden Strike** kennt, kennt auch **Blitzkrieg**. Viel Innovationen bietet CDV da nicht gerade. Aber der gute Kampagnenmodus mit den Kerneinheiten macht dann doch wieder so viel Spaß, dass man es nicht so schnell wieder aus der Hand legt."

MARTIN METZGER (16), Schüler aus Breiten:
„**Blitzkrieg** gefällt mir persönlich noch besser als **Praetorians**, obwohl das mehr Optionen hat. Aber das Szenario ist besser umgesetzt. Die Kämpfe kommen sehr realistisch rüber. Leider gibt es im Multiplayer-Modus einige Bugs, die die Entwickler aber hoffentlich bald beheben. Dann kann ich für die Meisterschaft trainieren."

ENRICO BÖHME (22), IT-Kaufmann aus Münster:
„Ich bin von **Blitzkrieg** ziemlich enttäuscht. Dass es nicht viel Neues bietet als **Sudden Strike 2**, war ja klar. Aber bis auf die festen Truppen ist es ja fast eine Kopie. Ja, es sieht besser aus und es macht auch mehr Spaß, aber alles in allem: schon mal gespielt. Falls es einen Nachfolger gibt, muss sich CDV sehr anstrengen!"

CHARLES BRÜGGE (14), Schüler aus Witten:
„Was ich cool finde ist, dass man nichts bauen und gleich kämpfen kann. Aber das Spiel spielt sich manchmal sehr langsam, weil man ständig anhalten und auskundschaften muss. Dadurch dauern einige Missionen sehr lange. Im Mehrspielermodus zocke ich lieber **Warcraft**, das ist schneller und hat mehr Action."



Wildlife Park



BESUCHERMAGNET Waschbären, Pumas und Pfauen sind nur drei der vielen Attraktionen in unserem fortgeschrittenen Maharadscha-Tropenpark.

MICH LAUST DER AFFE Unseren Gorillas haben wir einen großzügigen Spielplatz eingerichtet.

CAMEL TROPHY Die Tiergebäude sind meist auf Anhieb zuordenbar: Kamele wohnen in Pyramiden, Kängurus in einer Mini-Sydney-Oper.

Endlich eingeparkt: **Wilde Tiere und wild gewordene Tierschützer** tummeln sich in einem zahmen Aufbauspiel.

Wildlife Park simuliert keine altmodischen Zoos mit traurigen Tigern hinter noch traurigeren Eisenstäben, sondern großzügig angelegte Tiergärten und Safariparks. Ihr Credo als Park-Chef: Jedem Tierchen sein Pläsierchen. Die Bodenhärte muss stimmen (wobei man es nicht ganz so Prozentpunkt-penibel nimmt wie Microsoft-Rivale **Zoo Tycoon**); Kratzbäume, Trampoline und Sandsäcke sorgen für Amüsement. Verschiedene Maschendraht- und Mauer-Varianten halten hüpf- und kletterfreudige Artgenossen im Zaum; findet Ihr Schützling nicht die gewünschten Früchte, Körner oder Fische im Trog, werden Zäune niedergerissen und Pflanzen angeknabbert – was auf dem OP-Tisch des Tierarztes enden kann. Dessen Gehalt bezahlen Sie mit Eintrittsgeldern, indem Sie Getränke und Souvenirs verkaufen oder sich von Tierbabys trennen. Im Vergleich zur Konkurrenz gibt es deutlich mehr Personal: Dompteure, Müllmänner, Sanitäter und sogar Wächter, die Demonstranten vermöbeln.

Ebenfalls detaillierter und vielseitiger als in **Zoo Tycoon**: die Animationen der über 40 Tierarten, darunter auch Bedrohtes und Seltenes wie Pandas und Galapagos-Schildkröten. Der teils umständlichen Steuerung inklusive überflüssigen Icons und nicht ganz trivialem Anpassen von Höhenstufen muss man zugute halten, dass man damit sogar Brücken und terrassenförmige Wasserfälle hinkriegt. PETRA MAUERÖDER

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Gorillas im Nebel? Okay. Aber Giraffen im Schnee?

Für ein Spiel, das sich von **Zoo Tycoon** vor allem durch expertenverbürgte Realitätsnähe unterscheiden soll, sind glückliche Königspinguine auf saftigem Gras und vergnügt scharrende Giraffen im Schnee ziemlich fatal (die Entwickler arbeiten dran – Nachtest in PCG 07/03). Und das, wo selbst die Kilo-Menge verputzten Heus berücksichtigt und das Balzverhalten bis ins Detail simuliert wird – na ja. Vor allem fehlen mir Statistiken: Will ich wissen, warum die Besucher-Note bei 53 Punkten herumdümpelt (Hunger? Langeweile? Wegführung?), muss ich allen Ernstes die Tierfreunde einzeln durchklicken. Gefallen haben mir die 20 recht originellen Missionen – einem durchgeknallten neureichen Ölscheich ein riesiges Eisbären-Gehege in seinen Wüstenzoo zu zimmern (inklusive Schneekanonen), hat schon was. Wenig Neues für erfahrene Zoo Tycoons, aber eine schöne Alternative.



TESTURTEIL WILDLIFE PARK

68

ENTWICKLER Novatrix	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 16.05.2003
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Liebevolle Animationen
+ Schöne Landschaftsgrafik
+ Große Tier-Vielfalt
− Unlogische Schnitzer
− Umständliche Steuerung

GRAFIK	73%
SOUND	72%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZOO TYCOON** oder **ROLLERCOASTER TYCOON** mochten.

Meistertrainer 4



BUBBLE BOBBLE 22 große Kugeln jagen eine kleine Kugel. Wie unfair!

Langsam mausert sich **der britische Vorzeige-Manager** zur echten Konkurrenz.

Auf den britischen Inseln ist der **Meistertrainer** seit Jahren unter dem Namen **Championship Manager** bekannt – und enorm beliebt. Hierzulande fristet Eidos' Fußballmanager-Serie bislang ein Schattendasein, was nicht zuletzt an der nüchternen (Tabellen-)Präsentation und den verschachtelten Menüs der ersten drei Teile liegt. Zumindest Letzterem haben sich die Entwickler angenommen: Die Bedienoberfläche der neuen Version ähnelt der eines Webbrowsers. Mit etwas Einarbeitung navigiert man schnell zwischen den wichtigsten Stationen wie Training, Aufstellung und Taktik. Wer möchte, darf nun auch Assistenten einsetzen, die ihren Job zufriedenstellend erledigen. Von der schlichten Eleganz eines **Anstoß 4** ist aber auch der aktuelle **Meistertrainer** noch weit entfernt. Die neue Spiel-Engine erlaubt nun ähnlich wie im **FM 2003** detaillierte Anweisungen für die Mannschaft oder einzelne Spieler, die die Akteure in der 2D-Spieldarstellung auch sehr exakt umsetzen. So richtig Spannung und Atmosphäre mag angesichts der puristischen Strichmännchen-Optik und des wenig variantenreichen Textmodus allerdings nicht aufkommen. Kurios, aber Tradition: Während die auch in Deutschland erhältliche englische Ausgabe auf Originalnamen zurückgreift, muss die eingedeutschte Fassung ohne auskommen. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
MEISTERTRAINER 4

ENTWICKLER	ANBIETER
Sports Interactive	Eidos
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 46,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE: Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Individuell einstellbar
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 16, Netzwerk: 16, Internet: 16, 16 Sp./Packung

67

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Verbesserte Bedienung
+ Riesige Liga-Datenbank
+ Neue Spieldarstellung
− Nüchterne Präsentation
− Keine Live-Atmosphäre

Kategorie	Wertung
GRAFIK	44%
SOUND	43%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	22%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANSTOSS 3** oder **FM 2003** mochten.



Die Sims: **Megastar**



ERSTE SCHRITTE Aller Anfang ist schwer, aber mit ein bisschen Kreativität können Sie schnell Eindruck schinden.

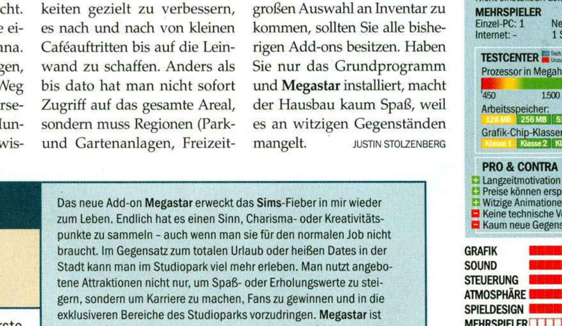
WUSELPARTY Haben Sie die vorausgegangenen Add-ons installiert, können Sie nach wie vor Haustiere kaufen.

Sind Sie der nächste Küblböck? Spielen Sie sich vom „Kermit" zum Millionär – in Sims: Megastar.

Sims: Megastar beginnt wie die fünf Vorgänger-Add-ons auch: Sie kümmern sich vorwiegend um Ihren Sim, erweitern Haus und Grundstück und häufen Luxus an. Doch schon beim ersten Besuch im Studiopark wird schnell klar, dass der zunächst gewonnene Eindruck täuscht. „Willkommen", begrüßt Sie eine junge Frau namens Lana. Die hilft Ihnen bei allen Fragen, denen Sie sich auf Ihrem Weg zum Superstar gegenübersehen – quasi die Michelle Hunziker der Sims. Ob Sie nun wissen möchten, welche Auszeichnung Sie auf welche Weise einheimsen können oder wie Sie Fans bei Laune halten – Lana weiß Rat. Sie erfahren, dass Kreativität für Musiker oder Charisma für Schauspieler und Komödianten wichtig ist. Nun heißt es, zu Hause diese Fähigkeiten gezielt zu verbessern, es nach und nach von kleinen Caféauftritten bis auf die Leinwand zu schaffen. Anders als bis dato hat man nicht sofort Zugriff auf das gesamte Areal, sondern muss Regionen (Park- und Gartenanlagen, Freizeit- und Erholungszentren, Tiergeschäfte) erst durch Erfolge freispielen.

Ein altbekanntes Problem bleibt trotz der neuen Langzeitmotivation bestehen: Um in den Genuss sämtlicher Verbesserungen (größere Nachbarschaft, Urlaubsinsel) und der großen Auswahl an Inventar zu kommen, sollten Sie alle bisherigen Add-ons besitzen. Haben Sie nur das Grundprogramm und **Megastar** installiert, macht der Hausbau kaum Spaß, weil es an witzigen Gegenständen mangelt. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Megastar ist der erste Sims-Ableger mit Langzeitmotivation.

Das neue Add-on **Megastar** erweckt das **Sims**-Fieber in mir wieder zum Leben. Endlich hat es einen Sinn, Charisma- oder Kreativitätspunkte zu sammeln – auch wenn man sie für den normalen Job nicht braucht. Im Gegensatz zum totalen Urlaub oder heißen Dates in der Stadt kann man im Studiopark viel mehr erleben. Man nutzt angebotene Attraktionen nicht nur, um Spaß- oder Erholungswerte zu steigern, sondern um Karriere zu machen, Fans zu gewinnen und in die exklusiveren Bereiche des Studioparks vorzudringen. **Megastar** ist der erste **Sims**-Ableger mit Langzeitmotivation. Jetzt fehlt nur noch eine **Sims**-Compilation auf DVD, die alle bisherigen Verbesserungen und Add-ons zusammenfasst.

TESTURTEIL
DIE SIMS: MEGASTAR

83

ENTWICKLER Maxis	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 23. Mai 2003
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

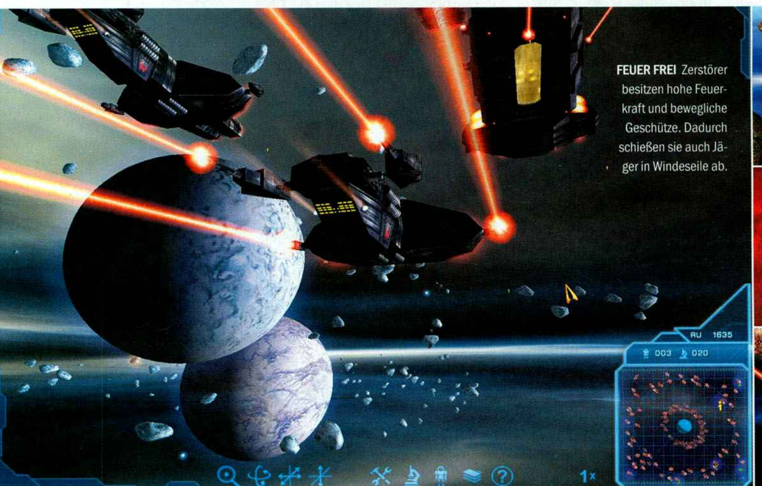
PRO & CONTRA
- \+ Langzeitmotivation durch Karriere
- \+ Preise können erspielt werden
- \+ Witzige Animationen bei Auftritten
- − Keine technische Verbesserung
- − Kaum neue Gegenstände

GRAFIK	61%
SOUND	73%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF** oder **DIE SIMS: URLAUB TOTAL** mochten.



O.R.B.



FEUER FREI Zerstörer besitzen hohe Feuerkraft und bewegliche Geschütze. Dadurch schießen sie auch Jäger in Windeseile ab.



TOLLES SCHIFFSDESIGN? Von oben nach unten: Unbewaffnetes Trägerschiff, Jäger „Fencer", bewaffnetes Trägerschiff.

Dieses Spiel ist der ideale Lückenfüller, um sich die Wartezeit auf Homeworld 2 zu verkürzen.

Dabei hat das Echtzeit-Strategiespiel **O.R.B.** durchaus Eigenständiges zu bieten – beispielsweise eine verworrene, aber interessante Story über den Konflikt zweier religiöser Völker in der Zukunft. Bei der Steuerung scheint sich Entwickler Strategy First zunächst verzettelt zu haben, doch der übersichtliche 2D-Navigationsmodus und die ungewöhnliche Maus/Tastatur-Kombi entpuppen sich schnell als Ideal-Lösung für dreidimensionale Weltraum-Strategiespiele. Über ein einfaches Interface haben Sie jederzeit Zugriff auf das Bau-, Forschungs- oder Doktrin-Menü, mit dem Sie Ihren Einheiten unterschiedliche Verhaltensmuster für den Kampf zuweisen können.

Spielerisch gibt's hingegen wenig Neues. In fast allen Missionen der beiden Einzelspielerkampagnen liefert man sich ein Wettrennen um die wenigen Asteroiden mit Erzvorkommen. Hat man mal einen solchen Asteroiden gefunden, läuft das Spiel nach folgendem Schema ab: Erz aus Asteroiden fördern, neue Technologien erforschen, genügend Raumschiffe bauen und den Gegner vom Radarschirm pusten. Aufgrund stets knapper Ressourcen kommandiert man meist kleine Raumschiff-Flotten, die sich in späteren Levels nur noch aus Zerstörern und Trägerschiffen zusammensetzen. Denn der Bau von Jägern erübrigt sich leider aufgrund mangelnder Durchschlagskraft; hier sollte Strategy First per Patch nachbessern. DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING

Sci-Fi-Fans werden ob der missratenen Raumschiff-Designs die Nase rümpfen!

O.R.B. ist ein typisches Spiel aus der zweiten Reihe. Es gibt viele gute Ansätze wie die innovative Steuerung und das übersichtliche Interface. Die Qualität der Grafik ist auf hohem Niveau, was allerdings nicht für die nervigen Sound- und Sprachsamples gilt. Neben den Mängeln im Balancing und beim Missions-Design werden Sci-Fi-Fans vor allem aufgrund der komischen Raumschiff-Modelle die Nase rümpfen. Beim Anblick von SULO-Mülltonnen (= Raumjäger), Langhaar-Schneidern (= unbewaffnete Trägerschiffe) und überdimensionalen Feldstechern (= bewaffnete Trägerschiffe) möchte man am liebsten sämtliche Schiffe aus **Homeworld** importieren. Wer **Haegemonia** schon durchgezockt hat, bekommt mit **O.R.B.** ein solides Strategiespiel, mit dem man sich die Zeit bis zur Veröffentlichung von **Homeworld 2** vertreiben kann.

TESTURTEIL
O.R.B.

73

ENTWICKLER Strategy First	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** 23.05.2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 5 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 4
Internet: 4 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Hübsche 3D-Grafik
- \+ Übersichtliches Interface
- \+ Innovative Steuerung
- − Hässliche Raumschiffe
- − Sich oft wiederholende Missionen

GRAFIK	84%
SOUND	70%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOMEWORLD** oder **HAEGEMONIA** mochten.

World War II: **Frontline Command**



AUFGEBAUT Hinter Hecken vor neugierigen Blicken verborgen, wartet die Artillerie darauf, dass ein Offizier Ziele auskundschaftet.

Die Bitmap Brothers **setzen auf Blitzkrieg.**

Zwar spielt sich **World War II: Frontline Command** stellenweise ähnlich temporeich wie die beiden **Z**-Teile, insgesamt ähnelt das neueste Werk der Bitmap Brothers aber eher **Blitzkrieg** und **Sudden Strike** als den Quasi-Vorgängern. Will heißen: Mit einer Hand voll Soldaten, Panzer und Geschütze müssen Sie im Zweiten Weltkrieg Brücken in die Luft jagen, Dörfer besetzen und Flugplätze erobern. Neue Truppen rekrutieren fällt mangels Aufbau-Teil flach und Nachschub gibt es nur selten, weshalb Vorsicht angesagt ist. Ähnlich wie bei **Blitzkrieg** übernehmen Offiziere mit Ferngläsern die Aufklärung und markieren Ziele für die Artillerie. Allerdings verhält sich der Computergegner wesentlich aggressiver als beim Genrekollegen und startet öfter mal Gegenangriffe, was immer wieder für Herausforderungen sorgt. Je nach Schwierigkeitsgrad erwarten Sie zwölf oder 20 Missionen. Wem **Blitzkrieg** zu langsam war, der sollte **Frontline Command** eine Chance geben. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
WW II: FRONTLINE COMMAND

ENTWICKLER	ANBIETER
Bitmap Brothers	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	14. Mai
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

79

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 2 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 4
Internet: 4 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Temporeicher Multiplayer
- \+ Detailliertes Schadensmodell
- − Stellenweise hektisch
- − Schlecht ausbalanciert

GRAFIK	71%
SOUND	61%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLITZKRIEG** oder **PRAETORIANS** mochten.



Rollercoaster Tycoon 2: **Wacky Worlds**



DAS IS JA 'N MING An die Hänge der Chinesischen Mauer bauen wir die krassesten Bahnen, die Asien je gesehen hat.

Disney World ist nicht genug - jetzt ist die Chinesische Mauer fällig.

Rust, Brühl, Bottrop, Hassloch – Freizeitparks entstehen für gewöhnlich an wenig elektrisierenden Ecken des Globus. Anders in **Wacky Worlds**: In den Szenarien der **Rollercoaster Tycoon**-Zusatz-CD sind selbst hawaiianische Vulkan-Inseln, der Grand Canyon, afrikanische Staudämme, antarktische Ölraffinerien oder der Tadsch Mahal kein Tabu mehr – wenn da nicht der arg begrenzte Platz oder hohe Kreditzinsen wären. Die enorm vielen „neuen" Attraktionen sind bei Lichte betrachtet optische Abwandlungen von Altbekanntem: Aus der Riesenschiffschaukel wurde eine chinesische Dschunken-Schaukel, durch die Bobbahn rasen jetzt Pinguinschlitten und in Afrika bauen Sie Nashorn- und Straußenbahnen. Ihre Parks verschönern Sie mit landestypischen Objekten: Buddha-Statuen in Asien, Freiheitsstatue und Riesen-Cowboys in den USA. Die neuen Bahnen und Zierelemente findet man selbstverständlich auch im Editor wieder; damit erstellte Parks setzen den Besitz von **Wacky Worlds** voraus. Grafik, Bedienung, Musik und Effekte blieben unangetastet. Ordentlicher Spielspaßverlängerer für **Rollercoaster Tycoon 2**-Durchspieler! PETRA MAUERÖDER



TESTURTEIL
RCT 2: WACKY WORLDS

ENTWICKLER	ANBIETER
Chris Sawyer	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	8. Mai 2003
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Ansteigend
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Süchtig machendes Spielprinzip
+ Witzige neue Attraktionen
+ Originelle Schauplätze
- Keine neuen Features
- Nicht mehr taufrische 2D-Grafik

GRAFIK	60%
SOUND	78%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **ZOO TYCOON** mochten.



Medieval: Total War - Viking Invasion



RUNDE SACHE Auf der strategischen Karte kümmert man sich eine Runde lang um seine Städte und Truppen.



EISIGES SCHWEIGEN Die Grafiken der Echtzeitkämpfe werden erst im nächsten Teil der Serie verbessert.

Wikinger. Die einzige Weltmacht des Frühmittelalters raubt und erobert sich durch Europa.

An der Spitze der kriegerischen Horden: der Spieler. Dessen Aufgabe ist es nämlich, das zunächst kleine und schwache Volk zum Sieg über die skandinavischen und britischen Völker zu führen. **Viking Invasion** ist eine Zusatzkampagne für **Medieval: Total War** und kombiniert nun auf einer kleineren, nördlicher gelegenen Karte die zwei Genres Runden- und Echtzeitstrategie. Auf der Übersichtskarte baut man rundenweise Städte aus, schickt sie in die Nachbarstaaten auf Eroberungsfeldzug oder trainiert seine Pikten, Schotten, Kelten, Waliser, Sachsen oder Wikinger. Gekämpft wird in Echtzeit: Die viele Tausend Mann starke, in einzelne Kompanien gegliederte Armee wird wie in einem herkömmlichen Echtzeit-Strategiespiel über das Schlachtfeld geschickt. Neben der Karte, den Völkern und einigen Einheitentypen bietet **Viking Invasion** auch spielerisch Neues. So darf man nun auswählen, welche Kompanien sofort in die Schlacht ziehen und welche als Reserve dienen. Außerdem wird man nun automatisch informiert, sobald ein Statthalter oder Truppenführer neue Laster und Tugenden entwickelt hat. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
VIKING INVASION

ENTWICKLER	ANBIETER
The Cr. Assembly	Activision
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 28,-	8. Mai 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 4, 1 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfache Bedienung
+ Zwei Spielprinzipien
+ Sehr komplexes Gameplay
- Unübersichtliche Echtzeitkämpfe
- Veraltete Grafik

GRAFIK	71%
SOUND	72%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	85%

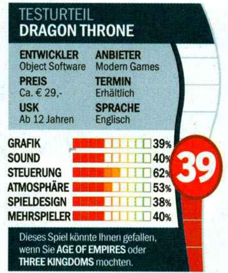
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SHOGUN: TOTAL WAR** oder **BATTLE REALMS** mochten.

Dragon Throne

Erinnern Sie sich noch an **Three Kingdoms**? Vermutlich nicht. Das Echtzeit-Strategiespiel aus China ging hierzulande vor zwei Jahren komplett unter, sei es wegen des fernöstlichen Szenarios oder wegen der hochkarätigeren Konkurrenz von **Age of Empires** & Co. **Dragon Throne** wird genau das gleiche Schicksal beschieden sein, denn trotz der Namensänderung handelt es sich im Wesentlichen um das gleiche Spiel. Damals noch innovative Features wie magisch begabte Helden, Versorgungsrouten oder verzweigte Schlachten sind mittlerweile auch bei der Konkurrenz zu finden, die drei Kampagnen ähneln sich wie ein Ei dem anderen und technisch ist **Dragon Throne** ein schlechter Witz. Nicht mal der Preis von 30 Euro wird Käufer locken können. RÜDIGER STEIDLE



TRAUERSPIEL Grafisch ist Dragon Throne wirklich hoffnungslos veraltet.



TESTURTEIL
DRAGON THRONE

ENTWICKLER Object Software	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 29,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

GRAFIK	39%
SOUND	40%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	53%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	40%

39

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES** oder **THREE KINGDOMS** mochten.

Rails Across America

Der Name ist Programm: In **Rails Across America** spinnen Sie zwischen 1870 und 2020 als Eisenbahnbaron ein Schienennetz über Kanada und die USA. Sie bauen oder ersteigern neue Strecken, erweitern die Abschnitte mit Nebengleisen und Signalen und kaufen Lokomotiven für Güter- und Personenzüge. Auf Wunsch kümmern sich Manager automatisch um einzelne Abschnitte, während Sie sich der Erschließung neuer Wege widmen. Bis zu sieben computergesteuerte oder menschliche Konkurrenten machen Ihnen das Leben schwer. Sie können sich mit zufällig verteilten Ereigniskarten wehren, etwa Streiks provozieren. Wären die Finanzen nicht so undurchsichtig, würde **RAA** deutlich mehr Spaß machen. RÜDIGER STEIDLE



LUKRATIV Rund um die Great Lakes lässt sich vor allem mit Güterzügen viel Geld verdienen.

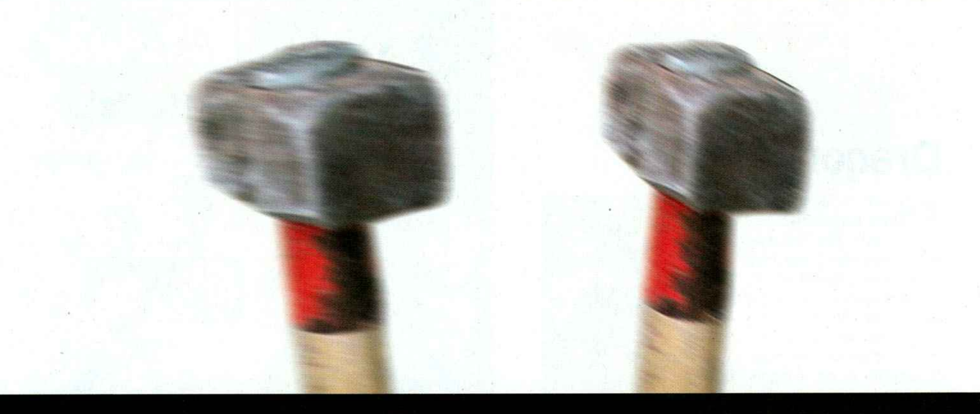
TESTURTEIL
RAILS ACROSS AMERICA

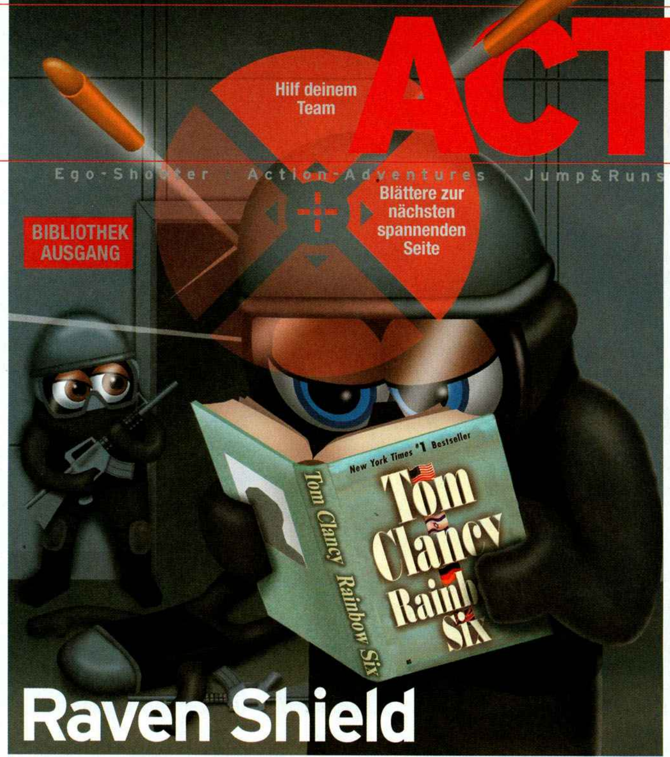
ENTWICKLER Flying Lab	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 16,-	**TERMIN** 14.05.2003
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	44%
SOUND	38%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	32%
SPIELDESIGN	58%
MEHRSPIELER	40%

60

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAILROAD TYCOON 2** oder **MS TRAIN SIMULATOR** mochten.





Raven Shield

Spannender geht's nicht: Mit **Raven Shield** ist Red Storm und Ubi Soft der bislang beste **Rainbow Six**-Titel gelungen, so die einhellige Meinung nahezu aller Fans der Taktik-Shooter-Serie. Besonders das überarbeitete Teammanagement, die einfachere Planungsphase und die verbesserte Grafik stoßen auf positive Resonanz. Mit dem neuen Patch auf Version 1.1 dürften auch die häufig beklagten Probleme im Mehrspieler-Modus behoben sein, wodurch dem Teamplay-Spaß auch nach der etwas kurzen Kampagne nichts mehr im Wege steht. Vor allem muss man sich dann nicht mit den gelegentlich peinlichen Ausrutschern der computergesteuerten Mitstreiter rumärgern.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Einige Online-Händler bieten jetzt schon ein **Raven Shield**-Add-on an – als Erscheinungstermin wird der 8. Juli genannt. Wie kommt's?

Karsten Lehmann: „Von uns kommt dieses Datum nicht. Eigentlich musst du das die entsprechenden Online-Shops fragen, die den 'Artikel' in das Sortiment 'aufnehmen'. Unseres Wissens kursierte das Ganze zuerst bei einem US-Händler."

PC Games: Der **Raven Shield**-Multiplayer-Modus ist recht beliebt und ihr habt bereits 26 Server als Unterstützung angeboten. Wollt ihr noch mehr unternehmen, um die Community-Aktivität anzukurbeln?

Lehmann: „Der Mehrspieler- und Community-Service ist ein ganz wesentlicher Punkt. Geplant ist, mit dem nächsten Update auch Support für Linux-Server zu bieten. Zudem beteiligen wir uns bei der NGL und ihrer LAN-Party-Serie. Hier werden wir die offizielle **Raven Shield**-Meisterschaft starten, bei deren Finale die Gewinnerteams rund 9.000 Euro Preisgeld erwartet. Außerdem wird es vom Entwicklerteam neu erstellte Multiplayer-Maps geben, die wir kostenlos anbieten."



KARSTEN LEHMANN, PR-Manager bei Ubi Soft.

PC Games: Wann gibt es einen Patch, der die etwas missratene KI aufbessert?

Lehmann: „Unseres Erachtens ist die KI sehr gut. Entsprechend war in den Reviews hierzu kaum was zu lesen und selbst im PC-Games-Test wurde der enorme Spielspaß hervorgehoben. Von ‚missraten' kann also nicht die Rede sein. Das muss man klar relativieren."

PC Games: Warum ist es nicht möglich, selbst Rainbow-Kämpfer zu erstellen oder zumindest die vorhandenen zu editieren?

Lehmann: „Die Teammitglieder im Spiel sind ganz ausgewogen kreiert und aufeinander abgestimmt worden. Eigene Edits und Kreationen würden das Balancing komplett durcheinander bringen. ‚Übersoldaten' gibt es in Mystery-Serien à la **Akte X** – in einem Taktik-Shooter kommt das nicht so gut."

PC Games: Wollt ihr bei **Raven Shield** ähnlich auf Anregungen der Online-Gemeinde eingehen, wie es bei **Counter-Strike** geschieht, also mit häufigen Patches am Balancing feilen etc.?

Lehmann: „Wie gesagt, der Gamer-Support ist uns sehr wichtig. Seit dem Release der Multiplayer-Demo haben wir auf das Feedback der Community gehört und wir werden das auch weiterhin stets tun. Bei allen geplanten Aktionen wägen wir allerdings sorgfältig ab, um die Grundidee der **Rainbow Six**-Reihe und die besondere Atmosphäre der Serie nicht zu verlieren. Nicht jeder im Forum geäußerte Vorschlag entspricht der Meinung der breiten Community. Daher wird das Gameplay wohl nie **CS**-like werden. Allerdings können sich Fans mithilfe des Editors eigene Modifikationen basteln."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2-
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Raven Shield weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Atemberaubende Atmosphäre
2. Realitätsnähe
3. Intuitive Steuerung
4. Vereinfachte Planungsphase
5. Kurzweiliger Mehrspieler-Modus

–
1. Für Anfänger zu schwer
2. Level zu eckig und eintönig texturiert
3. Durchwachsene KI
4. Recht kurzer Einzelspieler-Part
5. CD-Key-Probleme im Mehrspieler-Modus

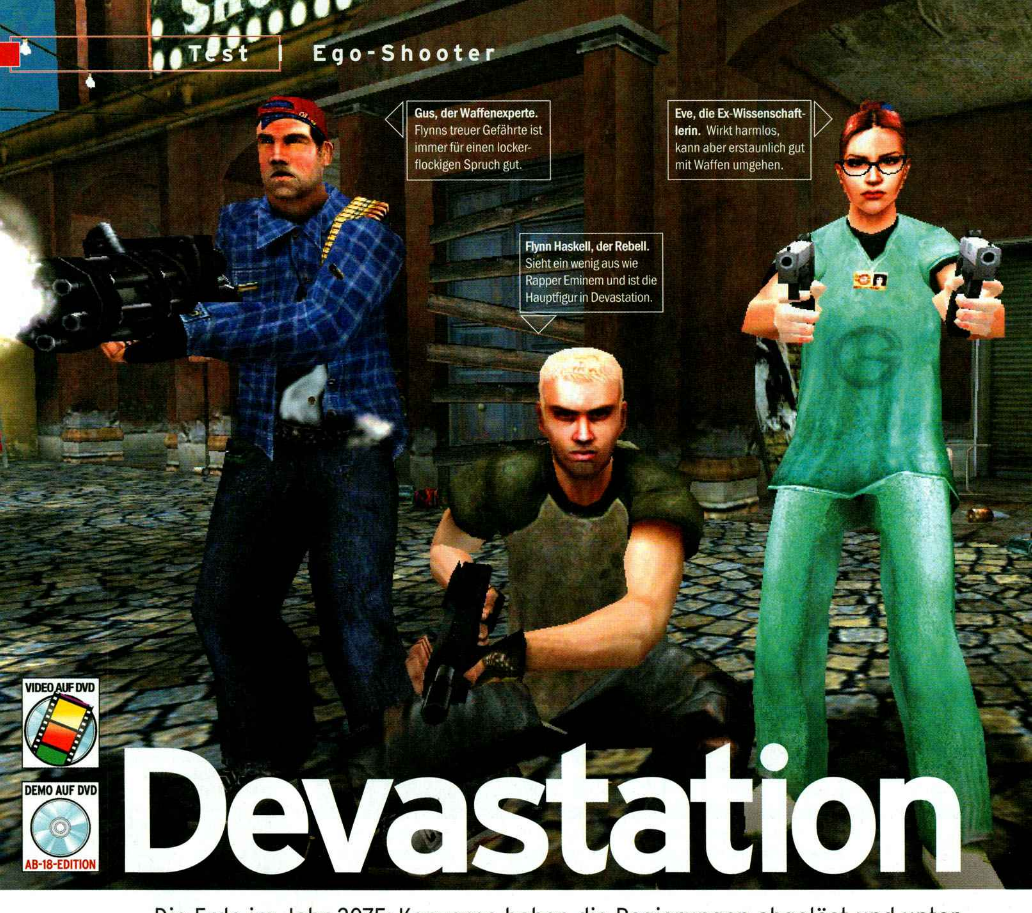
Die Meinung der PC-Games-Leser:

SEVERIN GLÖCKLE, Schüler aus Dornstadt:
„Das Spiel hat mich von der ersten Minute an begeistert. Zwar habe ich wegen der hohen Hardware-Anforderungen die Details herunterstellen müssen, aber das Gameplay ist perfekt. Sowohl die KI als auch die Waffen sind gut ausbalanciert und die vielen MP-Modi heben die Spieldauer sehr an."

MARCEL KÜSTER, Schüler aus Northeim:
„Das Spiel ist zu schwer. Schon in der ersten Mission wird man vom Ausrüsten der eigenen Leute total überfordert. Woher soll ich denn wissen, ob eine MP5 oder eine AK besser für diese Mission wäre? Man nimmt sowieso immer das gespeicherte Profil, da es mindestens 30 Minuten dauert, eine eigene Route zu planen."

PETER RAKOUSKY JR., Student aus Zwentendorf (Ö):
„Man fühlt sich ab der ersten Mission wie ein echtes Mitglied einer Anti-Terroreinheit, die auf der ganzen Welt agiert. Der einzig echte Kritikpunkt am Spiel ist die KI der eigenen Teammitglieder, welche sich manchmal von den Terroristen geradezu abmetzeln lassen. Aber da können die Multiplayer-Partien Abhilfe schaffen."

MARKUS ERZ, Fachinformatiker aus Neuss:
„Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem Taktik und ein gut durchdachter Plan überlebenswichtig sind. Genau das macht **Raven Shield** aus und hebt es von den anderen Taktik-Shootern ab. Der Planungsteil gefällt mir besonders gut. Die Grafik im Spiel hätte aber besser umgesetzt werden können (zum Beispiel Fahrzeuge)."



Gus, der Waffenexperte. Flynns treuer Gefährte ist immer für einen lockerflockigen Spruch gut.

Eve, die Ex-Wissenschaftlerin. Wirkt harmlos, kann aber erstaunlich gut mit Waffen umgehen.

Flynn Haskell, der Rebell. Sieht ein wenig aus wie Rapper Eminem und ist die Hauptfigur in Devastation.

Devastation

Die Erde im Jahr 2075: Konzerne haben die Regierungen abgelöst und unterdrücken die Menschen. **Und wie immer organisiert sich Widerstand.**

Lohnt sich eine teure Krankenversicherung, wenn man sich beliebig oft klonen lassen kann? Diese Frage stellt sich auch Flynn Haskell, Widerstandskämpfer und Ihr Alter Ego im Ego-Shooter **Devastation**. Denn dank fortschrittlicher Klontechnologie ist der Tod für Flynn und seine kleine Rebellen-Truppe kein Problem mehr. Stolpert jemand bei einem Einsatz in eine Kugel, wird einfach die Klonmaschine angeworfen und Sekunden später steht der Verstorbene wieder auf der Matte. Auf diese Weise haben die Revoluzzer eine echte Chance gegen die militärische Übermacht der Großkonzerne, die im Jahr 2075 die Erde kontrollieren und die Bevölkerung versklaven. Klingt hanebüchen? Sicher, aber die Story über den Kampf einer Widerstandsgruppe gegen die Unterdrückung ist in **Devastation** eh nur Nebensache.

Ballern um des Ballerns willen

Viel mehr als rauchende Colts, umherfliegende Patronenhülsen und meterlange Mündungsfeuer sollten Sie in der Einzelspieler-Kampagne von **Devastation** nicht erwarten. In den 22 Solo-Levels steht Ihnen ein 29-teiliges Set aus Schrotflinten, Maschinengewehren, Pistolen, Granaten, Samurai-Schwert und Holzbalken zur Verfügung. Zu den großkalibrigen Bleispuckern gehört neben einer sperrigen Gatling Gun das betagte M60-Maschinengewehr. Klein, aber durchschlagskräftig ist auch eine Handtaschen-Gatling-Gun. Tierfreunden dürfte die fernsteuerbare Ratte missfallen, mit der Sie Feinde ausspionieren. Per Mini-Sprengsatz schicken Sie die Wachen dann auch gleich ins Reich der Träume. Wem das alles nicht reicht, der kann Stühle, Bierkisten oder Flaschen als kostengünstige Betäubungsmittel zweckentfremden.

Dumm stirbt gut

Sobald Flynn und sein Team die bereits erwähnte Klontechnologie gegen Mitte des Spiels erbeuten, mutieren die restlichen Missionen der Solo-Kampagne zu einer Art Team-Deathmatch mit computergesteuerten Teamkollegen auf der eigenen und ebenfalls KI-gesteuerten Widersachern auf der anderen Seite. Das läuft dann ungefähr so ab wie in der Solo-Kampagne von **Battlefield 1942**, macht also mäßig Spaß. Damit diese Gefechte nicht ganz im Chaos versinken, können Sie Ihren Mitstreitern über ein simples Menü Befehle wie „Angreifen", „Verteidigen", „Folgen" und „Position halten" erteilen. Das Problem ist, dass Ihre Teamkollegen oft schon damit überfordert sind, sich einen Weg durch den Level zu suchen. Ihre Anweisungen werden nur manchmal ausgeführt (nachzuprüfen

EIN STARKES TEAM Ihre Teammitglieder greifen gerne ins Geschehen ein. Im Bild links sehen wir Eve, wie sie gleich zwei Gegner aufs Korn nimmt.

SCHWERE JUNGS In den späteren Levels bekommen Sie tatkräftige Unterstützung durch Spezialeinheiten. Im Bild sehen Sie diese schweren Jungs gerade bei einem Straßenkampf.

anhand des Videos auf der DVD) oder gänzlich ignoriert. Die Gegner sind glücklicherweise noch dämlicher als die eigene Truppe und reagieren in vielen Fällen gar nicht auf die Aktionen des Spielers. So stehen sie fast immer teilnahmslos in der Gegend herum, wenn man den Kollegen direkt neben ihnen ausschaltet.

Die Suche nach dem Spaß

Obwohl viele Zwischensequenzen die Geschichte im Spielverlauf vorantreiben, kommt selten Begeisterung oder gar Spannung auf. Das hat mehrere Gründe: Vor den Missionen wird nur ein Tagebucheintrag mit Infos über das nächste Einsatzziel eingeblendet, dadurch startet man den Level schon relativ lustlos. Die Charaktere Ihres Teams wie die Wissenschaftlerin Eve oder der bärbeißige Gus bleiben im Laufe der Kampagne genauso farblos wie die Hauptfigur Flynn. Die Folge: Ihre Mitstreiter sind Ihnen spätestens ab Mitte des Spiels völlig egal, weil der Tod dank Klontechnologie keinen Verlust mehr bedeutet. Auch das Missionsdesign geht meist nicht über das Zerstören von Klongeneratoren oder Beschaffen von Sicherheitscodes hinaus. Kein Wunder, dass **Devastation** genau dann seine besten Momente hat, wenn man mal etwas anderes machen darf, als im Dauerfeuer Magazine zu entleeren, – beispielsweise im Level Asylum, wo Sie möglichst lautlos aus einem Sanatorium fliehen müssen. Eine weitere interessante, aber halbherzig umgesetzte Idee: Sie haben vor Beginn des Spiels die Wahl, im Arcade- oder Simulations-Modus zu spielen. Während **Devastation** im Arcade-Modus ein ganz normaler Ego-Shooter ist, werden Sie im Simulations-Modus durch das Tragen von zu vielen Waffen ausgebremst und können in der Bewegung nicht genau schießen. Im Mehrspieler-Modus steht diese Auswahl auch zur Verfügung, inklusive eines neuen Spielmodus mit dem Namen „Territories". In diesem gilt es, die Klonanlagen des gegnerischen Teams auszuschalten und die eigenen zu beschützen. Darüber hinaus werden CTF, Deathmatch und Team-Deathmatch angeboten, summa summarum macht das 21 Levels Mehrspieler-Spaß.

Technische Glanzleistung

Technisch liefert **Devastation** das, was man von einem Spiel mit **Unreal**-Engine erwar-

So spielt sich Devastation

Befehle erteilen, Codes knacken, Klonanlagen ausschalten, Dauerfeuer – hier sind die wichtigsten Merkmale von **Devastation** im Überblick.

KOMMANDIEREN

Über ein simples Menü geben Sie Ihrem Team Anweisungen wie „Angreifen", „Folgen", „Verteidigen" und „Position halten".



CODES KNACKEN

Um Sicherheitstüren und Laserbarrieren zu öffnen, müssen Sie vorher die Codes aus einem Rechner klauen.



KLONANLAGEN ZERSTÖREN

Den steten Nachschub an Gegnern können Sie nur unterbrechen, wenn Sie diese Klonanlagen vernichten.

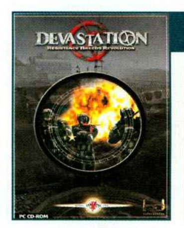


DAUERACTION

In **Devastation** sind hektische Schießereien, Explosionen und herumfliegende Trümmer an der Tagesordnung.



TESTCENTER



Inhalt & Features

- Ego-Shooter mit kommandierbaren Teammitgliedern
- Lineare Story mit vielen Zwischensequenzen
- Interaktive Umwelt dank toller Spielphysik
- Arcade- oder Simulationsmodus
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 22 Solo-Levels, 21 Mehrspieler-Levels
- 29 verschiedene Waffen
- **Unreal**-Engine & Karma-Physik-Engine

Zahlen & Fakten

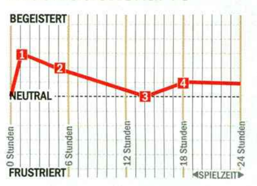
Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Unreal 2, Delta Force: Black Hawk Down
Entwickler:	Digitalo Studios
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Ascaron
Adresse des Publishers:	Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh
Telefon des Publishers :	05241-96690
Offizielle Website:	www.devastationgame.com
Website des Publishers :	www.ascaron.de
Website des Entwicklers:	www.digitalo.com
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline:	05241-96690 (technische & spielerische Hotline)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Ausführliches Handbuch, 1 CD
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Unreal 2	Black Hawk Down	Devastation	Pro & Contra
GRAFIK	**94**	**83**	**85**	⊕ Sehr detaillierte Außen- und Innenlevels ⊕ Hollywood-Effekte (Explosionen, Splitter etc.) ⊖ Modelle sehen kantig aus ⊖ Hässliches Wasser, keine Spiegel- oder Glanzeffekte
Detailreichtum Spielwelt	95	89	94	
Detailreichtum Objekte	93	85	86	
Vielfalt der Spielwelt	94	75	80	
Animation der Objekte	93	82	78	
Effekte	92	88	82	
SOUND	**91**	**86**	**70**	⊕ Dynamische Hintergrundmusik ⊖ Dünne Waffensounds
Musik	90	87	79	
Soundeffekte	92	84	68	
Stimmen/Kommentar	75	84	71	
STEUERUNG	**90**	**90**	**90**	⊕ Reagiert direkt und präzise ⊕ Einfache Handhabung ⊖ Interface etwas unübersichtlich
Bedienungskomfort/Navigation	91	90	90	
Präzision der Steuerung	90	90	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	87	
ATMOSPHÄRE	**89**	**67**	**65**	⊕ Viele Zwischensequenzen in den Missionen ⊕ Endzeit-Szenario wird dank des exzellenten Leveldesigns glaubhaft rübergebracht ⊖ Langweilige Textinfos vor den Missionen ⊖ Charaktere werden nicht vorgestellt
Spannung/Überraschungen	90	83	61	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	89	86	71	
Story/Dialoge/Kommentare	88	42	72	
Inszenierung	92	40	81	
SPIELDESIGN	**87**	**78**	**68**	⊕ Arcade-/Simulations-Modus ⊕ Kommandierbare Teammitglieder ... ⊖ ... die sich leider oft sehr dämlich verhalten ⊖ Mangelhafte KI auch bei den Computergegnern ⊖ Baller-Anteil viel zu hoch, die Abwechslung fehlt
Komplexität/Spieltiefe	86	69	60	
Einsteigerfreundlichkeit	80	76	80	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	77	63	
Verhalten der Computergegner	90	64	61	
Innovation	86	78	82	
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**82**	**76**	⊕ Interessante Spielmodi (Territories) ⊕ Viele Waffen und Levels ⊖ Performance-Probleme im Internet
Abwechslung der Spielmodi	-	85	82	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	85	82	
Einstellungsmöglichkeiten	-	83	86	
TEST-AUSGABE:	PCG 03/03	PCG 05/03	PCG 06/03	
WERTUNG:	**92**	**80**	**69**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Intro ist spannend, die ersten Levels erinnern stark an **Half-Life (dt.)**. Da kommt Freude auf.



2 Viel Ballerei, aber sehr eintönig – da helfen auch die Teammitglieder nicht viel.



3 An manchen Stellen wird es unverhältnismäßig schwer, die KI verhält sich zudem recht dumm.



4 Der spaßige Mehrspielermodus ist okay und sorgt noch mal für Laune.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Das Actionspiel **Devastation** benötigt für volle Details eine starke CPU. Erst mit zwei Gigahertz und mehr sind bei vollen Details über 40 Bilder pro Sekunde drin. Um die CPU zu entlasten, deaktivieren Sie die aufwendig zu berechnenden Schatten und reduzieren die physikalischen Details im Grafik- und Spiel-Menü. Der Effekt ist groß, denn schon bei mittleren Detail-Einstellungen läuft **Devastation** rund 20 Prozent schneller. Die komplette Deaktivierung bringt hingegen keinerlei spürbare Verbesserung.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Erst ab 512 MByte RAM sind die Ladezeiten einigermaßen erträglich. Spielen Sie mit weniger Speicher, kommt es während des Spielens auch zu gelegentlichen Rucklern.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3	KLASSE 4
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Ab einer Geforce3 kann **Devastation** in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten flüssig gespielt werden. Demzufolge ist die einfachste Tuningmöglichkeit für ältere Grafikkarten wie Geforce2 Ti das Heruntersetzen der Auflösung auf 800x600. Info: Der Versuch, eine Geforce4 Ti-4600 mit 800x600 Bildpunkten und Kantenglättung laufen zu lassen, schlug in zahllosen Versuchen fehl. Weder eine Neuinstallation noch die Treiberauffrischung konnten an dieser ärgerlichen Tatsache etwas ändern.



INS BILD GEHÜPFT Die Animationen der Modelle wirken schon mal etwas steif.



PARTIKELEFFEKTE Wenn Kugeln auf eine Wasseroberfläche treffen, schießen kleine Fontänen in die Luft.

Ab 16 Jahren?

Devastation ist einer der ersten, nach den gesetzlich anerkannten Richtlinien der USK geprüften Ego-Shooter und wurde ab 16 Jahren freigegeben. Allerdings ist im Vergleich zu Konkurrenzprodukten deutlich mehr Blut zu sehen. Kopftreffer oder die Explosion einer Granate resultieren in Blutfontänen, an Levelwänden sieht man nach Treffern ebenfalls große Blutflekken. In der deutlich brutaleren amerikanischen Version werden bei Treffern auch Körperteile abgetrennt, worauf man hierzulande aber verzichtet.





FETTE BLEISCHLEUDER Mit der dicken Gatling Gun haben Sie gute Chancen gegen diesen schwer zu besiegenden Endgegner.



HARTE NUSS Die in Schwarz gekleideten Ninjas gehören zu Ihren härtesten Widersachern in Devastation.

ten darf: detaillierte Außen-Levels mit teils hochauflösenden Texturen, alles passend im schäbig grauen, heruntergekommenen Weltuntergangs-Look. Vor allem die dicht bebauten Stadtlevels sehen klasse aus; in den Straßen stapelt sich der Müll, weggeworfene Dosen und Flaschen liegen auf dem Asphalt. Nahezu alle Objekte werden mithilfe der Karma-Physik-Engine physikalisch korrekt animiert: Durch Beschuss explodieren Benzinfässer, Getränkekisten und Stühle fliegen durch die Luft, bunte Lampen und Girlanden zappeln an ihren Stromkabeln, aus Feuerwehrhydranten schießt eine meterhohe Wasserfontäne in die Luft. Stellt sich nur die Frage: Wozu das alles? Der ganze Augenzauber trägt bis auf ein paar Aha-Momente nichts zum Spiel bei und man hat sich viel zu schnell satt gesehen. Auch der Sound ist insgesamt sehr dünn, viele Waffen klingen wie Spielzeuge. Ein weiteres Manko: Die Charaktere wirken im Vergleich mit anderen aktuellen Shootern reichlich kantig, allerdings wurde hier wohl bewusst mit Polygonen geknausert. Schließlich tummeln sich wesentlich mehr Figuren auf dem Bildschirm als in **Unreal 2**, wodurch die Berechnung der KI mehr CPU-Power als üblich erfordert. Zusammen mit der aufwendigen Spielphysik und den detaillierten Levels setzt dies einen Prozessor mit über 2 GHz voraus, wenn man mit mehr als 30 fps spielen möchte (siehe Leistungs-Check).

DIRK GOODING



TESTURTEIL
DEVASTATION

ENTWICKLER Digitalo Studios
ANBIETER Ascaron
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Tolle Spielphysik
+ Große Auswahl an Waffen
+ Detaillierte Levels
– Eintöniger Spielverlauf
– Dumme KI (Gegner & Team)

GRAFIK	86%
SOUND	70%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	76%

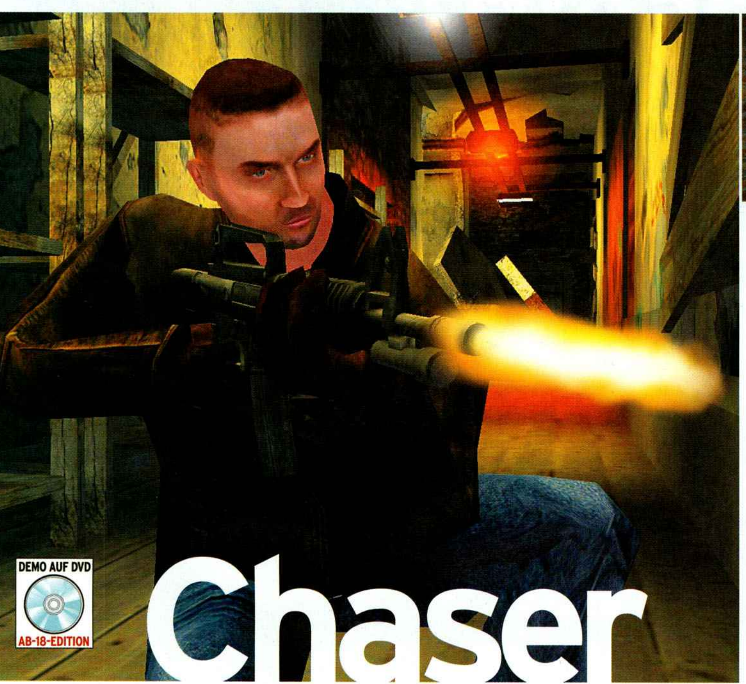
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL 2** oder **BLACK HAWK DOWN** mochten.

MEINUNG
DIRK GOODING



Fans intelligenter 3D-Action machen um Devastation einen Bogen.

Devastation steckt in der Zwickmühle: Für Solo-Spieler gibt es mit **Unreal 2, No One Lives Forever 2** oder **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** bessere Alternativen. Wer hingegen lieber im LAN oder Internet spielt, bekommt mit **Battlefield 1942** und **Counter-Strike (dt.)** deutlich mehr fürs Geld. Warum also seine Moneten für Digitalos Shooter ausgeben? Die Frage muss jeder für sich selbst beantworten. Wer auf kompromisslose Dauer-Action, detaillierte Endzeit-Grafik und dutzende von Waffen steht, kann problemlos zehn Punkte auf die Wertung aufschlagen und bekommt das volle Brett. Fans von intelligenter 3D-Action machen um **Devastation** lieber einen großen Bogen, da die Schwächen der KI, ein oft unfairer Schwierigkeitsgrad sowie das eintönige Spieldesign nach kurzer Zeit den Spielspaß vermiesen.



Chaser

Wieder Einheitsbrei oder mehr als ein effektreiches Baller-Spektakel? Chaser verspricht mit umfangreicher Story und filmreif geschnittenen Cutscenes **Abwechslung im Shooter-Genre.**

EXPLOSIV Gegen mehrere Gegner hilft der Granatenwerfer.

Kennen Sie das beklemmende Gefühl, nach dem Aufwachen nicht zu wissen, wo Sie sind? Ähnlich, nur zehnmal schlimmer, geht es John Chaser: Er kann sich nämlich an rein gar nichts erinnern, als er in einer Raumstation zu Bewusstsein kommt. Kaum wach, wird er auch noch von einer gefährlich ausschauenden Gruppe Bewaffneter gejagt – ohne den leisesten Hauch einer Ahnung, warum. Die Story beginnt altbacken: Mann leidet unter Amnesie und wird von mysteriösen Gestalten verfolgt – klingt wie ein Mix aus Hollywood-Schinken wie **Total Recall** und **Die Bourne Identität**. Leider dürfen Sie auch spielerisch keine Offenbarung erwarten. **Chaser** ist vor allem ballern und Schalter finden, lediglich in ein paar Missionen werden kurze Schleich-Episoden eingeschoben.

Atmosphäre durch Story

Wenn man bei Ego-Shootern von einer dichten Atmosphäre spricht, meint man damit meist die nervenzerfetzende Spannung beim Durchstreifen der



NIPPON HOTEL Die Wachen im asiatischen Hotel stellen sich (erfolglos) Chaser in den Weg.

Mars Command

Ganz zu Anfang und in der zweiten Spielhälfte machen ganze Horden dieser rotgewandeten Herren Ihnen das Leben schwer.



SINGIN' IN THE RAIN Diese Cutscene zeigt den Anflug auf ein Gebäude der Yakuza-Organisation. Chaser wird gezwungen mitzumischen.


ADRENALIN Im Matrix-ähnlichen Zeitlupenmodus hat man mehr Zeit zum Zielen.


GRAFIKSPIELEREI Schießen Sie ein Loch in ein solches Rohr oder die Scheiben einer Raumstation, tritt Dampf aus. Nett anzusehen, aber ohne Wirkung auf das Spiel.

Levels, das Zusammenzucken bei jedem verdächtigen Geräusch oder Lichtblitz – kurzum: ein grandioses Spielgefühl. Bei **Chaser** ist das allerdings anders, gestaltet sich das eigentliche Spiel aufgrund des sehr linearen und lieblosen Leveldesigns doch eher langweilig und steril. Zwar gibt es eine Fülle verschiedener Settings (Slums, Raumstation und Hotel im Asien-Stil, um nur einige zu nennen), die oftmals weitläufigen Landschaften sind allerdings viel zu detailarm und wenig abwechslungsreich. Außerdem fehlt es gänzlich an erfrischenden, überraschenden Script-Szenen. So hat man häufig ob der immergleichen Texturen beim Betreten eines neuen Raumes Déjà-vu-Erlebnisse am Stück. Man bleibt kaum an einer Besonderheit kleben, sondern rennt sehr schnell zum nächsten Abschnitt. Demgegenüber stehen üppige Zwischensequenzen. Vor und nach jeder Mission, teilweise auch mittendrin, wird in gut geschnittenen Kurzfilmen die Story vorangetrieben. Nach dem etwas lahmen Start entwickelt sich die Geschichte während der frühen Missionen zu einem spannenden Intermezzo aus Verrat, Mord, Habgier und natürlich Chasers Suche nach seiner Vergangenheit.

Easy Going

Noch ein Grund, warum es an markanten Szenen fehlt, ist der meist sehr niedrige Schwierigkeitsgrad – selbst auf „Hard". Sogar die beiden Quasi-Zwischen-Endgegner im Japan-Hotel – Ogawa und der Rote Drache – sind innerhalb von weniger als einer Minute in die ewigen Jagdgründe verbannt. Die üblichen Wachen, Jäger oder Slum-Gangs sind dagegen einfach nur Kanonenfutter, die es auch zu zehnt kaum schaffen, Ihren Schützling unter die 30 Lebensenergie-Marke zu bringen. Und selbst wenn Sie nach einem größeren Gefecht mal angeschlagen sind, hinterlassen die Gegner doch genügend Medi-Kits, so dass Sie schnell wieder volle Energie haben. Bange Momente, während derer man möglichst unentdeckt nach wenigstens einem Health-Pack sucht, finden sich in **Chaser** nicht. Noch leichter wird es durch den an sich coolen Adrenalin-Modus, in dem man sich für einen kurzen Moment in Zeitlupe bewegt, da man zum einen genügend Zeit hat, Kugeln auszuweichen und zum anderen selbst gezielte Schüsse anbringen kann.

Optik? Durchschnitt!

Chaser erinnert grafisch stark an den Shooter **Halo**, seien es Kleinigkeiten wie die stark leuchtenden Schalter oder die Level-Architektur, insbesondere in der Raumstation (1. Mission). In Zeiten von **Unreal 2** vermag das dem geneigten Shooter-Spieler nicht mal mehr eine irgendwie positiv geartete Regung zu entlocken. Selbst das Highlight von **Chaser**, die Zwischensequenzen in der Spielgrafik, spielen technisch eher in der zweiten Liga. Die Charaktere sind einfach viel zu klobig animiert und leblos modelliert. Außer den wirklich gut gelungenen Gesichtern wirkt nichts an den Figuren lebensnah, Science-Fiction- und Ego-Shooter-Fans sollten lieber auf **Elite Force 2** warten.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Chaser ist keine Katastrophe ersten Grades, aber da hätte man mehr draus machen können.

Wer braucht **Chaser**? **Chaser** fühlt sich an wie ein Abiturzeugnis mit dem Durchschnitt 3,4 – keine Katastrophe ersten Grades, aber da hätte man doch auch mehr draus machen können. Denn **Chaser** hat seine guten Seiten, die im Action-Genre rar sind, nämlich ordentliche Zwischensequenzen und eine packende Story. Außerdem ist es mit 45 Einsätzen im Vergleich zu den meist kurzen Genrekollegen ein wahrer Marathon-Titel. Mit einem etwas ausgefeilteren Leveldesign wäre schon ein großer Schritt in die richtige Richtung getan, so sollte **Chaser** nur bei akutem Geld- und Zeitüberfluss nach **Unreal 2**, **Jedi Knight 2**, **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** und Konsorten angeschafft werden.



TESTURTEIL
CHASER

ENTWICKLER Cauldron
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Mai 2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

71

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 650 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannende Story
+ Lange, gut gemachte Cutscenes
+ 45 Level
– Zu lineares Leveldesign
– Grafik ohne Highlights

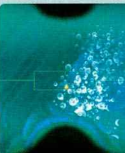
GRAFIK	62%
SOUND	71%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL 2** oder **DF: BLACK HAWK DOWN** mochten.


SUBWAY Der Untergrund von Little Tokio ist spärlich beleuchtet und gut bewacht.

Das nervt an Chaser

Chaser ist nicht schlecht – aber aufgrund vieler Kleinigkeiten und Designschwächen eben auch nicht besonders gut. Die drei störendsten Elemente.


Sichtweite gleich null, einzige Orientierungshilfe sind die gelben Lichter. So macht Schaltersuche keinen Spaß.


Sogar der Protagonist sieht in den Cutscenes sehr klobig aus. Außerdem wirken die Animationen wenig natürlich.


Umgehen Sie (oft unwissentlich) eine Auslöserstelle, ist das Weiterkommen unmöglich – Frustgefahr!



Red **Faction 2**



SEITENWECHSEL Mal stehen solche Kampfroboter auf Ihrer Abschussliste, dann stecken Sie selbst im Blechanzug.



HANS DAMPF Ob sich der Herr über seinen polygonarmen Anzug ärgert?

Volition macht Sie zum Revolutionskämpfer – in einem **wenig revolutionären Ego-Shooter.**

Während der Vorgänger zumindest auf dem Papier mit Innovationen glänzen konnte, liefert **Red Faction 2** nur aufgewärmte Action-Kost. Abermals treten Sie als Freiheitskämpfer gegen einen verbrecherischen Diktator an – bis sich nach dessen Ableben Ihre ehemaligen Kameraden als noch größere Despoten entpuppen. Egal, wer Ihr Erzfeind ist, in **Red Faction 2** wird der Umsturz mit der Waffe in der Hand herbeigeführt. Wenn Sie nicht gerade mit Maschinengewehr, Laserwumme oder Raketenwerfer die Schergen der Unterdrücker in den vorzeitigen Ruhestand schicken, versuchen Sie sich als Panzerrichtschütze, steuern ein U-Boot in unterirdischen Kanälen oder rasen im Hubschrauber durch die Häuserschluchten einer Großstadt. Sie haben kaum einmal Zeit, den Finger vom Feuerknopf zu nehmen. Die Missionsziele – mal sollen Sie Generatoren in die Luft jagen, mal Verbündete unterstützen – sind Nebensache, eigentlich geht es schlicht darum, die Areale feindfrei zu räumen und den Ausgang zu finden. Anders als noch im ersten Teil haben sich die Entwickler nicht die Mühe gemacht, die Grafik aufzupolieren. Verwaschene Texturen, polygonarme Gebäude und eckige Figuren bestimmen das Bild. Die Volition-eigene Geomod-Engine darf ihre größte Stärke – die Möglichkeit, mit schwerem Geschütz ganze Level-Abschnitte zu zerlegen – leider erneut nur selten ausspielen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Gegen **Unreal 2** hat **Red Faction 2** keine Chance.

Auf Konsolen mag **Red Faction 2** mangels Alternativen zu den Großen im Shooter-Genre zählen, auf dem PC muss es sich an Hits wie **Unreal 2** messen – und zieht klar den Kürzeren. Das liegt nicht nur an der inakzeptablen Grafik und den üblichen Konvertierungskrankheiten wie der fehlenden Schnellspeicherfunktion oder der schwammigen Steuerung. Es liegt vor allem auch am einfallslosen Leveldesign, das den Soldaten der Revolution ganze Hundertschaften hirntoter Gegner entgegenwirft und nur selten mit geskripteten Ereignissen Spannung erzeugt. Selbst **Serious Sam**-Fans unterhält das bestenfalls zwei, drei Stunden. Zwar machen die Ausflüge im Panzer, Hubschrauber, U-Boot oder Battlemech-Anzug vergleichsweise mehr Spaß, alles in allem ist **Red Faction 2** aber trotz des moderaten Preises nur dritte Wahl.

TESTURTEIL
RED FACTION 2

ENTWICKLER Volition
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Juni 2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

51

PRO & CONTRA
+ 3D- und Videosequenzen
+ Verschiedene Abspanne
+ Bonussystem und viele Waffen
− Wenig abwechslungsreiche Levels
− Grafisch unannehmbar

GRAFIK	48%
SOUND	69%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	52%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **KISS: PSYCHO CIRCUS** mochten.


Menschenaffen wollen beschäftigt werden!
Tiershows mit Orcas und Delphinen kommen bei den Besuchern besonders gut an!
WILDLIFE PARK
... WIRD DICH PACKEN ... AB MITTE MAI 2003!
• 45 verschiedene aufwändig animierte und simulierte Tierarten aus den Bereichen Säugetiere, Reptilien, Vögel und Meerestiere
• Vielfältiges Tierverhalten mit individuellem Sozial- und Sexualleben,Geburten und Alterung, Aggression und Trainierbarkeit
• Freie Landschaftsgestaltung in verschiedenen Höhenstufen mit reichhaltiger Bepflanzung, Brückenkonstruktionen und Wasserfällen
Erhältlich im Fach- und Buchhandel oder unter www.softunitiy.com
JoWooD Productions
DEEP SILVER
NOVA
WILDLIFE PARK
WILD LIFE PARK



X-Men 2: Wolverine's Revenge



BLASS Weder die Umgebungsgrafik noch die Charaktermodelle können optisch wirklich überzeugen.



NEMESIS In seinem Original-Outfit des zweiten Kinofilms tritt Wolverine hier gegen seinen Erzfeind Sabretooth an.



MULTIPLAYER Wolverine nimmt es problemlos auch mit mehreren Gegnern auf einmal auf.

Superheld mit Ecken und Kanten: Der wohl bekannteste Comic-Mutant wetzt seine Krallen.

Während im Actionspektakel **X-Men 2** die titelgebende Truppe aussätziger Mutanten die Menschheit gemeinsam vor dem Untergang rettet, ist im Spiel zum Film der klauenbewehrte Wolfsmensch Logan Patch alias Wolverine der alleinige Star. Mit ihm prügeln Sie sich durch das weitläufige Areal der „Mutant X" – dem Konzern, der unter anderem für das genetische Schicksal von Logan verantwortlich ist – und setzen sich mit Fäusten, Füßen und Klauen gegen Wachleute und Mutanten zur Wehr. Darüber hinaus führen Sie über bestimmte Tastenkombinationen Spezialmanöver aus, sobald Sie im richtigen Winkel zu den Gegnern stehen. Ihr Repertoire dieser eindrucksvollen Knochenbrecher stocken Sie durch das Sammeln von Hundemarken auf, mit denen Sie für das lautlose Ausschalten von Widersachern belohnt werden. Bevor Sie also die metallischen Krallen zücken, lohnt es sich, im Sam-Fisher-Stil um Ecken zu spähen und die ahnungslosen Feinde aus dem Hinterhalt zu überwältigen. Dem abwechslungsreichen Spielverlauf steht eine Umgebungsgrafik gegenüber, die mit grau in grau gehaltenen Korridoren neue Maßstäbe in Sachen Eintönigkeit setzt. Zusammen mit der leicht hakeligen Steuerung, einer nicht immer zielsicheren Kollisionsabfrage und der nicht vorhandenen Speicherfunktion bleibt **Wolverine's Revenge** somit deutlich hinter seinen Möglichkeiten zurück. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

ENTWICKLER LTI Gray Matter
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: - / Internet: - / 1 Sp./Packung

60

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 / 1.500 / 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB / 256 MB / 512 MB / 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 / Klasse 2 / Klasse 3 / Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Packende Kämpfe
+ Atmosphärischer Soundtrack
- Fehlende Speicherfunktion
- Triste Grafik
- Träge Kamera

GRAFIK	53%
SOUND	79%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPIDER-MAN: THE MOVIE** oder **TOMB RAIDER** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Wolverine's Revenge macht Spaß – hätte aber noch viel mehr Spaß machen können.

Wolverine's Revenge stammt vom gleichen Entwicklerteam wie **Spider-Man: The Movie** und offensichtlich wollte oder konnte man aus Fehlern nicht lernen. Noch immer dürfen Sie nur zwischen den recht langen Abschnitten abspeichern und kämpfen oftmals mehr mit der sich nur widerwillig nachjustierenden Kamera als mit den Gegnern. Trotzdem macht **Wolverine's Revenge** Spaß. Die Kämpfe lassen sich (ein Gamepad vorausgesetzt) einfach steuern und begeistern durch coole Moves und fetzige Action. Die Schleich-Sequenzen lockern das Geschehen angenehm auf und an einigen Stellen nehmen Sie in einem Geschützturm Platz oder steuern einen Kampfroboter. Durch das Aufstöbern von versteckten Comic-Heftchen schalten Sie außerdem Gimmicks wie etwa neue Kostüme frei. Mit weniger Designschwächen hätte das Spiel zweifellos noch viel mehr Laune gemacht.



12
usk



PC
CD

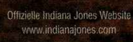


XBOX





PlayStation 2



Offizielle Indiana Jones Website
www.indianajones.com



LUCAS Arts



Bandits: Phoenix Rising



MAD MAX LÄSST GRÜSSEN Für die schwer bewaffneten Buggys waren offensichtlich Endzeit-Filme Vorbild.



ABWECHSLUNG Im Lauf der Kampagne werden die Fahrzeuge und Waffen immer größer.

BLENDEND Die Lichteffekte gehören nicht eben zu den Highlights des Genres.

Das ewige Vorbild Mad Max: Im schwer bewaffneten Wüsten-Buggy zur Jagd auf böse Buben.

Die Geschichte klingt vertraut. In der Zeit nach dem großen Krieg liegt die Menschheit am Boden und Verbrecherbanden streiten sich um die verbliebenen Ressourcen. Nur der Spieler hat die Kraft, die Ordnung wiederherzustellen und eine bessere Zukunft vorzubereiten. Fast jedes Mal, wenn eine Hintergrundgeschichte nicht wichtig für den Spielinhalt ist, dient die Postapokalypse als Schauplatz – und ist oftmals sicheres Indiz für ein minderwertiges Produkt. Auch **Bandits** bedient sich dieser Schablone und auf den ersten Blick wünschte man sich tatsächlich, man hätte besser die Finger von diesem Spiel gelassen: Da lässt sich die unfreiwillig komische, weil abgelesen klingende Sprachausgabe nicht unterbrechen, die Grafik ist viel zu karg und zu allem Überfluss muss man auch noch per Maus Auto fahren. In der Kampagne soll der Spieler mit einem schwer bewaffneten Buggy verfeindete Gangs abschießen. Neben einem starren Geschütz und einem Minenleger steht dazu ein schwenkbares MG zur Verfügung. Wie in einem Ego-Shooter steuert man dieses per Maus, der Buggy richtet sich selbstständig in Schussrichtung aus. So ungewöhnlich die Steuerung anfangs auch ist, so bequem und zweckmäßig erweist sie sich im Einsatz. Die Ballerei macht rundum Spaß, auch wenn sich die meisten der 22 Missionen bis aufs Haar gleichen und die immer besser werdenden Autos und Waffen spielerisch keine Abwechslung bieten. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
BANDITS: PHOENIX RISING

ENTWICKLER Grin | **ANBIETER** Singularity
PREIS Ca. € 40,- | **TERMIN** Erhältlich
USK Ohne | **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 8 | Internet: 8 | 1 Sp./Packung

62

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr angenehme Steuerung
+ Zahlreiche Missionen
+ Feinste elektronische Musik
– Meist eintönige Missionen
– Groteske Sprachausgabe

GRAFIK	53%
SOUND	76%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	59%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RE-VOLT** oder **INTERSTATE '76** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Taktische Elemente oder abwechslungsreiche Missionen sind hier nicht zu finden.

Weniger ist manchmal mehr. Vor allem ein Verzicht auf die Sprachausgabe hätte aus **Bandits: Phoenix Rising** ein höchst attraktives Programm gemacht, so aber nerven die Protagonisten zu jeder unpassenden Gelegenheit mit dümmlichen, unmotiviert vorgetragenen Funksprüchen. Ansonsten erfreut das Spiel mit seiner Schlichtheit. Gegner aus der Deckung locken, nach Herzenslust ballern und gelegentlich eine Munitionskiste aufheben ist alles, was ein anspruchsloser Shooter-Fan braucht. Wer aber taktische Elemente sucht, abwechslungsreiche Missionen oder auch nur eine zeitgemäße Grafik, der sollte die Finger von **Bandits** lassen. Und sogar die auf den zweiten Blick geniale Steuerung hat ihre Schattenseiten: Die automatische Ausrichtung auf das Fadenkreuz macht die Tatsache, dass man sich in einem Buggy befindet, völlig bedeutungslos.





Hier Helikopter. Keine Spur vom Raptor!

Sehr schön, dann sollten wir die Preise erhöhen!

grrr...Hunger!!!

Hoffentlich halten die Zäune!?

Wo sind denn hier die Toiletten?



„Das wahrscheinlich beste Vergnügungspark-Spiel der Welt hinterließ einen monstermäßigen, ‚sehr guten' ersten Eindruck."
Computer Bild Spiele, April 2003

„... doch Operation Genesis macht durch den schnellen Einstieg und die hübsche Optik sofort Laune."
Gamestar, April 2003

„Jurassic Park: Operation Genesis bereichert das Aufbau-Genre mit frischen Ideen."
PC Games, Mai 2003

SCHON MAL GEDACHT: „DAS KANN ICH ABER BESSER"?

JETZT HABEN SIE DIE GELEGENHEIT DAZU!

- Die intuitive Benutzeroberfläche erlaubt es Ihnen, schnell und übersichtlich den Park Ihrer Träume zu erbauen.
- Zwei unterschiedliche Spielmodi kombinieren Aufbaustrategie mit Actionelementen und sorgen für kurzweiligen Spielspaß.
- Finanzieren Sie Ausgrabungen, erbauen Sie Veterinär-Stationen und kontrollieren Sie die Aufzucht von über 25 Dinosaurier-Arten.
- Genießen Sie Ihren Park aus den unterschiedlichsten Perspektiven: Fahren Sie mit dem Jeep, fliegen Sie mit dem Ranger-Helikopter und besuchen Sie die Attraktionen





AUFBAUEN. MANAGEN. ERFORSCHEN

www.universalinteractive.de





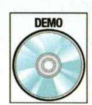












Top Gun



CHAOS Überall explodiert, kracht und blinkt es – übersichtlich ist das nicht gerade.

Kaum ein Film kann sich so vieler **schlechter Spiele-Umsetzungen** rühmen wie Top Gun.

Die neueste Variante hört auf den Namen **Combat Zones** und versucht, den in Frieden ruhenden Klassiker **Afterburner** wiederzubeleben. Zwar zwängen Sie sich in den Pilotensitz einer F-14 Tomcat (später stehen auch noch eine F/A-18 Hornet sowie der Zukunftsjäger F-22 Raptor zur Auswahl), mit einer Flugsimulation hat das Spiel aber in etwa so viel zu tun wie **Top Gun**-Star Tom Cruise mit einem guten Schauspieler. **Combat Zones** setzt von Anfang bis Ende auf Dauerfeuer. In der Verfolgerperspektive düsen Sie mit Ihrem Jäger durch Schluchten oder Flusstäler und verarbeiten Panzer, Flakstellungen und natürlich gegnerische Flieger zu Altmetall, was selbst blutige Anfänger nicht überfordern sollte. Am effektivsten erweist sich dafür die Bordkanone. Nicht nur, weil der Munitionsvorrat anders als bei den Luft- und Bodenraketen unbegrenzt, sondern auch weil die Reichweite größer ist. Trotz verschiedener Missionsziele – mal gilt es, Helikopter zu eskortieren, mal, Brücken zu zerstören – läuft Ihr Auftrag fast immer darauf hinaus, sämtliche roten Punkte von der Radarkarte zu tilgen. Als eine Art **Moorhuhn 3D** macht **Combat Zones** ein paar Stunden Spaß, ist auf die Dauer aber viel zu simpel gestrickt. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
TOP GUN

ENTWICKLER	ANBIETER
Digital Integration	Virgin Int.
PREIS	TERMIN
Ca. € 40,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE: Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Simple Steuerung
+ Bonussystem
+ Action satt
− Missionen nach Schema F
− Veraltete Grafik

41

Kategorie	Wertung
GRAFIK	43%
SOUND	52%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	44%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RED SHARK** oder **3D MISSILE MADNESS** mochten.

Dino Crisis 2


BITTE AUSSTERBEN Verdeckt vom Gegner und verwirrt von immer neuen unsinnigen Kameraperspektiven ist man ein leichtes Opfer.


VERSEHEN Dem Künstler ist leider Lösungsmittel über die Zeichnungen geflossen.

Kämpfen für eine bessere Zukunft: Schießen Sie die letzten Dinos ab.

Als ob ihre Zeit nach **Jurassic Park** nicht längst zum zweiten Mal abgelaufen wäre, machen Dinos diesmal einen Urwald unsicher, der sich aus unbekannten Gründen in einer Stadt materialisiert hat. Bewaffnet mit Machete und Flinte soll nun der Spieler Bildschirm für Bildschirm Herr der Lage werden. Das wäre auch kein Problem, weil die Riesenechsen schon nach wenigen Messerstichen umfallen. Da aber Ihre Spielfigur ständig gegen Bäume rennt und oftmals mit dem Rücken zum Gegner steht, ist der Ladebildschirm der beste Freund des Spielers. Schuld an dem Debakel ist die verkorkste Bedienung: Während die Steuerung für einen Ego-Shooter geeignet wäre, zeigt die starre Kamera die Szenerie aus den unmöglichsten Blickwinkeln. Um etwa an den linken Bildrand zu gelangen, drückt man nicht die Taste für links, sondern man versucht, sich trotz der ungeeigneten Perspektiven nach links zu drehen, um anschließend vorwärts zu laufen. Zudem ist **Dino Crisis 2** auch unglaublich hässlich. Die staksigen Dinos leben auf so verwaschenen Hintergründen, dass man ständig seinen Monitor putzen will. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
DINO CRISIS 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Capcom	Capcom
PREIS	TERMIN
Ca. € 28,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Englisch

ZIELGRUPPE: Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: 2 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

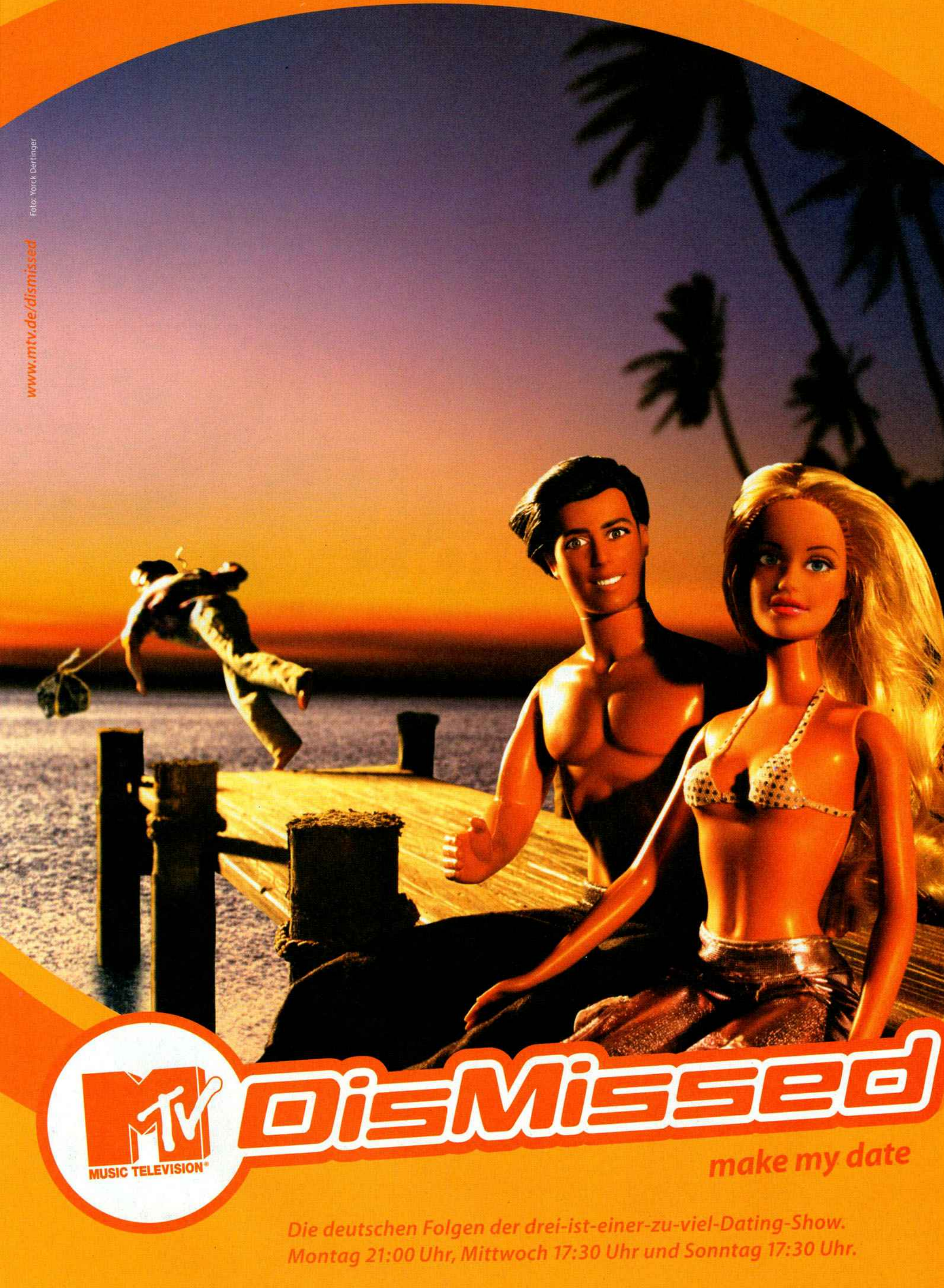
PRO & CONTRA
+ Pausenlose Action
− Unbequeme Steuerung
− Pixelige Hintergrundgrafik
− Unendlich viele Gegner
− Schlichte Rätsel

33

Kategorie	Wertung
GRAFIK	23%
SOUND	40%
STEUERUNG	36%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ALONE IN THE DARK** oder **DAS DING** mochten.


REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
THE REVOLUTION HAS BEGUN!
WWW.REVOLTEC.NET


Foto: Yorck Dertinger
www.mtv.de/dismissed
MTV
MUSIC TELEVISION®
DisMissed
make my date
Die deutschen Folgen der drei-ist-einer-zu-viel-Dating-Show.
Montag 21:00 Uhr, Mittwoch 17:30 Uhr und Sonntag 17:30 Uhr.
powered by
Yam!

ABENTEUER

Rollenspiele



Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

Shrouded Isles verpasst dem Original ein gigantisches Face-Lifting. Das Wasser erstrahlt dank Pixel Shader wunderbar realistisch und die Bäume wirken nicht mehr wie zweidimensionale Pappaufsteller. Die neuen Gebiete des Add-ons sind visuell sogar noch beeindruckender. Das finden auch unsere Leser: Ein Großteil führt die aufpolierte Grafik als zweitwichtigste Verbesserung auf, die gleich nach den neuen Rassen und Klassen kommt. Leider hat Schönheit auch ihren Preis. In diesem Fall sind das die Hardware-Anforderungen, die ebenfalls gestiegen sind.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Wie wurde das Add-on von der deutschen Spielergemeinde aufgenommen?

Schober: „**Shrouded Isles** ist sehr gefragt. Gerade dieser Erfolg schon bei den Vorbestellungen, sowohl der Erweiterung als auch der Sammlerausgabe, die **DAoC** und **SI** beinhaltet, veranlassten uns, mit dem Start von **Shrouded Isles** den fünften deutschen Server Dartmoor aufzustellen. Vor allem in den ersten Wochen nach der Veröffentlichung waren die drei großen deutschen Server – und auch die beiden großen französischen – jeden Abend voll. Mittlerweile haben sich die Spieler etwas verteilt. Als unangenehmer Nebeneffekt zeigten sich Registration Server am Erscheinungstag nicht dem Ansturm der Spieler gewachsen, ein Problem, dass wir innerhalb weniger Tage beheben konnten."

PC Games: Warum können Patches der US-Version nicht zeitgleich in der europäischen Version angewendet werden?

Schober: „Es ist unrealistisch, einen zeitgleichen Patch zu fordern, und die Wünsche der Spieler gehen eher in die Richtung, dass wir mit den Patches schneller nachziehen. Mythic schickt uns die Dateien eines Patches, wenn dieser für sie abgeschlossen ist. Das heißt, wir können mit der Bearbeitung beispielsweise von 1.62 erst anfangen, wenn Mythic schon an 1.63 arbeitet. Dabei darf man sich die Übersetzung der Version nicht wie einen einfachen Text vorstellen, den man zu übersetzen hat. Dazu kommt, dass die Umstellung von



KAI SCHOBER ist German Community-Manager.

Englisch auf beispielsweise Deutsch noch weitere Probleme im Spielcode direkt bringt, als Beispiel die drei deutschen Geschlechter gegenüber dem einem im Englischen. Was den Spielerwunsch nach einem schnelleren Patchen angeht, so schließen wir mit großen Schritten auf die US-Version auf."

PC Games: Wird **Dark Age of Camelot** seine Popularität behalten können, wenn **Star Wars Galaxies** oder **World of Warcraft** auf den Markt kommen?

Schober: „Mythic hat bereits weitere kostenlose Neuerungen angekündigt, von denen die erste, Foundations, noch dieses Quartal zumindest in den USA angeboten wird. Spieler werden hier in der Lage sein, eigene Häuser für sich oder ihre Gilde zu errichten und diese nach eigenen Wünschen mit sinnvollen Gegenständen und NPCs auszustatten. Ebenfalls dieses Jahr kommt noch eine Neuerung zu den Kämpfen der Reiche gegeneinander und für das Ende des Jahres ist die zweite, dann wieder kostenpflichtige Erweiterung geplant. **DAoC** wird sich permanent weiterentwickeln und der Spielergemeinde ständig neue Anreize liefern. Gerade dieser Gemeinde verdankt das Spiel seine große Popularität."

PC Games: Es gibt bei einigen Quests noch Probleme ...

Schober: „Es gibt eine sehr große Anzahl von Quests, Monstern oder Schlüsselwörtern in **DAoC** und mit **SI** sind noch viele weitere dazu gekommen. Da die Lokalisierung der Version nicht mit der Übersetzung einer Datei getan ist, sondern die Übersetzungen müssen in vielen verschiedenen Dateien vorgenommen werden. Dazu zählen beispielsweise Monsternamen, Gegenstandnamen, Gegenstandeigenschaften, Texte, Schlüsselwörter, Zaubersprüche, Regionen und vieles mehr. Leider lassen sich hierbei Fehler nicht ausschließen und gerade mit dem Start von **DAoC** war zum Teil noch gar nicht bekannt, wo überall Änderungen vorzunehmen beziehungsweise Übersetzungen nötig sind. Diese Anfangsfehler sind alle korrigiert. Mit der Veröffentlichung von **SI** sind unweigerlich neue Fehler aufgetaucht, die wir nun aber zügig angehen konnten und zum Großteil schon beseitigt haben. Mittlerweile haben die lokalisierten Versionen nicht mehr Fehler als die US-Version."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	4+
Musik	3+
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2+
Steuerung	2
Mehrspielermodus	1-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Shrouded Isles weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Neue, abwechslungsreiche Klassen
2. Verbesserte Grafik-Engine
3. Liebe zum Detail
4. Neue, riesige Gebiete
5. Morrowind-Wassereffekte

–
1. Höhere Hardware-Anforderungen
2. Add-on ist zu teuer
3. Manche Charaktere sind zu stark
4. Gelegentlich Bugs bei Quests
5. Zu lange Laufwege

Die Meinung der PC-Games-Leser:

KAI SCHMIDT, Student aus Dülmen:
„**SI** ist ein Muss für jeden **DAoC**-Spieler! Nicht nur, dass die Fehler der alten Grafik-Engine endlich ausgeräumt wurden, sondern auch die inhaltlichen Neuerungen sind umfangreich: Durch die neuen Gebiete ist die Spielwelt so groß geworden, dass man selbst auf randvollen Servern nicht mehr überall auf den Füßen steht."

JAN MASAK, Student aus Lahnau:
„**Dark Age of Camelot** war schon ein großartiges Spiel, das Add-on **Shrouded Isles** verbessert es zusätzlich. Alles in allem bietet **Shrouded Isles** durch die Vielzahl verschiedener Rassen, Klassen, Reiche und Quests ziemlich viel Abwechslung, Spielspaß und auch Langzeitmotivation."

BERT WOLF, Angestellter aus Hohenstein:
„Ein Super-Add-on, das für mehrere Wochen richtig Spaß macht! Es ist eine tolle Ergänzung, die neuen Charaktere machen Spaß, die Grafik hat sich verbessert, der sphärische Sound kommt gut. Die Welt wirkt lebendiger als vorher. Jedoch ändert sich am levelorientierten Spielprinzip von **DAoC** nicht viel.

ALEXANDER STINKA, Student aus Göttingen:
„Endlich mehr Platz zum Austoben! Für jeden, der auch nur gelegentlich **Dark Age of Camelot** spielt, ist das Add-on ein Muss-Kauf, und sei es schon alleine, um sich nicht ausgeschlossen zu fühlen, wenn es um die neuen Gebiete und Dungeons geht. Die neuen Monster haben durchaus einige Überraschungen auf Lager!"

Breath of Fire 4



GEGENSÄTZE Die Kämpfe sind grafisch reichlich unspektakulär, spielerisch aber fesselnd.

DIES UND DAS In den Städten tauschen Sie Ihre abgenutzten Gegenstände gegen neuwertige Ware aus und halten mit den Einwohnern Smalltalk.

Breath of Fire 4 gab es schon einmal für die PlayStation. Das ist zwei Jahre her und ein Problem.

Die Entwickler vollbrachten ein kleines Kunststück: **Breath of Fire 4** schaut auf dem PC noch ein ganzes Stück schlechter aus als das zwei Jahre alte PlayStation-Original. Schauplätze und Effekte sind so hässlich, dass man sie zu Beginn für einen Grafikfehler hält. Hinter der abstoßenden Oberfläche verbirgt sich ein typisch japanisches Rollenspiel: Drollige Figuren stapfen durch streng lineares Areal, philosophieren in Textfenstern über Gott und die Welt und reifen im Laufe des Abenteuers zu wahren Superhelden heran. Gekämpft wird rundenbasiert in einem gesonderten Bildschirm. In Textmenüs wählen Sie mit Tastatur oder Gamepad Befehle wie „Angreifen" oder „Gegenstand benutzen" aus und beobachten anschließend, wie Ihre Haudegen in putzigen Animationen auf den Gegner eindreschen. Innovativ in **Breath of Fire 4** ist, dass sich Zaubersprüche kombinieren lassen: Wenn Held Ryo zur gleichen Zeit eine Magieformel murmelt wie Kampfkollegin Elena, verstärkt das die Wirkung. Das lädt zum Ausprobieren ein. Ansonsten verläuft alles nach dem alten **Final Fantasy**-Rezept, aus dem im Fernen Osten immer wieder neue Rollenspiele entstehen. Schade, dass man sich mit der **Breath of Fire 4**-Umsetzung so viel Zeit gelassen hat – vor zwei Jahren wäre die Grafik nur schlecht, aber nicht miserabel gewesen. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
BREATH OF FIRE 4

ENTWICKLER Capcom
ANBIETER Capcom
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

60

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 266 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Putzige Figuren
+ Spannendes Kampfsystem
+ Viele Fähigkeiten
− Hässliche Grafik
− Keine Mausunterstützung

GRAFIK	26%
SOUND	54%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	54%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GRANDIA 2** oder **FINAL FANTASY 8** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

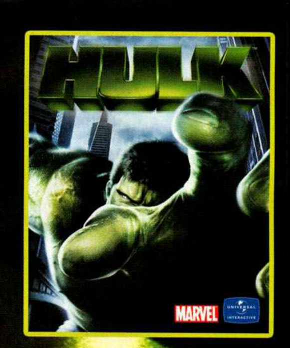
Ein tolles Rollenspiel in einer abschreckenden Verpackung.

Es ist den Entwicklern anscheinend nicht möglich, ein Japan-RPG ordentlich auf den PC umzusetzen. **Final Fantasy, Grandia 2** und jetzt auch **Breath of Fire 4** sind technisch aufwendig wie der kleine Stromschaltkreis, den man in der fünften Klasse im Werkunterricht aufbaut. Es gibt weder Mausunterstützung noch deutschsprachige Bildschirmtexte. Und die Grafik ist so schlecht, dass man vorm Spielen besser nur leicht isst. Am besten: Augen zu und durch. Nach wenigen Stunden offenbart sich, warum **Breath of Fire 4** auf der PlayStation durchgehend 80er-Wertungen einsacken konnte. Weil es viele auflockernde und witzige Minispiele enthält. Weil das Kampfsystem Einfachheit und Komplexität auf eine motivierende Art verbindet. Weil man die Figuren dank der witzigen Dialoge ins Herz schließt. Das alles ist eben typisch japanisch – und gut.

HULK

ERWECKEN SIE IHRE SUPERKRÄFTE!

Basierend auf dem Blockbuster-Film von Universal Pictures, setzen Dr. Bruce Banner und sein Alter Ego, der unglaubliche Hulk, ihren Kampf gegen den berüchtigten General Ryker fort. Nutzen Sie ihre übermenschlichen Superkräfte, um die bösartigen Pläne des Oberschurken noch zu verhindern - doch verlieren Sie niemals die Kontrolle!



"The Incredible Hulk" ist auch für Game Boy Advance™ erhältlich.



25 komplett interaktive Level - alles kann demoliert und zerstört werden!



Kämpfen Sie gegen bekannte Erzfeinde sowie eine Vielzahl neuer Kontrahenten.



45 einzigartige Attacken helfen Ihnen, sich die Angreifer vom Leib zu halten.



Als Bruce Banner überwältigen Sie ihre Feinde mit List und Tücke.

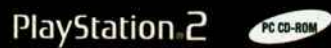
PLAY THE GAME - SEE THE MOVIE



















C.S.I. Crime Scene Investigation



DREH- UND ANGELPUNKT Im Labor analysieren Sie gefundene Beweisstücke und kommen so zur Lösung eines Falls.



FALLBEISPIEL Diese Wohnung eines Computerfreaks ist einer der Schauplätze, die Sie nach möglichen Beweisstücken durchsuchen müssen.



IM KREUZFEUER In den Verhören entlocken Sie den Verdächtigen im Multiple-Choice-Verfahren die Geständnisse.

Sind Sie bereit für **Nachtschichten zwischen Mordopfern, DNA-Analysen und fadenscheinigen Alibis?**

Es ist kurz vor Mitternacht, als Sie Ihren Dienst bei der Spurensicherung in Las Vegas antreten. Während sich andere noch am bunten Treiben der Glücksspiel-Oase erfreuen, suchen Sie an einem Mordschauplatz nach der sprichwörtlichen Nadel im Heuhaufen – eine Frau wurde in ihrem Hotelzimmer ermordet. Mithilfe der UV-Lampe lassen sich starke Würgemale am Nacken des Opfers erkennen, die Chemikalie Luminol bringt Blutspuren im Waschbecken zum Vorschein und auf der Fernbedienung des Hotelfernsehers stauben Sie einige Fingerabdrücke ab. Diese gleichen Sie später im C.S.I.-Labor mit der Verbrecherkartei ab und vergleichen bei der Gelegenheit gleich die genetischen Proben, die Sie am Tatort nehmen konnten.

Im Gegensatz zu klassischen Adventures kommen Sie bei **C.S.I.** auch ohne eine ausgeprägte Kombinationsgabe weiter. In den fünf Kriminalfällen zwischen Mord und Versicherungsbetrug geht es vor allem darum, die um 360 Grad drehbaren Schauplätze gründlich auf den Kopf zu stellen und Beweisstücken mit dem jeweils passenden Mittelchen auf den Pelz zu rücken. Der Rest ergibt sich dann meist von ganz alleine, bis der Tatverdächtige schließlich im Verhör sein Geständnis ablegt. Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, dürfen Sie bei Ihren Kollegen Hilfe einholen – das gibt allerdings Strafpunkte in Ihrer Bilanz.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Fans freuen sich über die detailverliebte Umsetzung der TV-Serie.

C.S.I. gehört genau wie das vor fünf Jahren erschienene Adventure rund um die X-Akten zu den gelungeneren TV-Adaptionen. Fans bewegen sich durch bekannte Schauplätze, plaudern mit den perfekt nachgebildeten Serienstars und freuen sich über die detailverliebte Umsetzung – sogar an die kurzen und nicht immer unblutigen Rekonstruktionen möglicher Tathergänge während der Ermittlungsarbeiten wurde gedacht. Leider ist **C.S.I.** problemlos innerhalb von zehn Stunden durchgespielt. Zwar übersieht man bei der ersten Untersuchung meist einige Details und kann durch „perfektes" Abschließen eines Falles kleine Goodies wie Konzeptzeichnungen freischalten, aber daran werden sich vermutlich nur Hardcore-Fans versuchen. Insgesamt ist **C.S.I.** ein technisch einwandfreier, aber recht kurzer Rätselspaß für Hobby-Detektive.

TESTURTEIL
C.S.I. CRIME SCENE INVESTIGATION

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 02.05.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

62

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 300 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Realistische Atmosphäre
+ Gelungene Serien-Adaption
+ Fallübergreifende Handlung
- Zu kurze Spieldauer
- Wenige „echte" Rätsel

GRAFIK	68%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **POST MORTEM** oder **THE X-FILES** mochten.

Sponge-Bob:
Employee of the month



FREMDSPRACHENKURS Nur wenige Spiele schrammen so deutlich an der Zielgruppe vorbei wie Sponge-Bob.

Ein Kinder-Spiel auf Englisch?
Schwamm drüber!

In den USA war die Zeichentrickserie rund um den quasselnden Schwammkopf Sponge-Bob ein voller Quotenerfolg. Seit letztem Herbst treibt der einem Schweizer Käse verdächtig ähnelnde Tollpatsch dank Super RTL auch im deutschen Fernsehen sein Unwesen – der richtige Zeitpunkt, um das Spiel zur Serie auch hierzulande zu veröffentlichen. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das erwachsene Spieler mühelos in weniger als zwei Stunden durchgespielt haben. Die Rätsel bestehen im Wesentlichen daraus, gefundene Gegenstände an die entsprechenden Personen abzugeben oder auf die richtigen Objekte zu klicken. Durch den äußerst niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad und die kindgerechte Aufmachung mit einigen Mini-Spielchen und vielen Zeichentrick-Sequenzen wäre das Spiel somit eigentlich ein perfekter Spaß für die ganz Kleinen … eigentlich. Denn aus unerfindlichen Gründen wurde lediglich das Handbuch ins Deutsche übersetzt – Sprachausgabe und Untertitel hingegen gibt es nur in englischer Sprache. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL SPONGE-BOB

ENTWICKLER AWE Games
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 266 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Kindgerechte Rätsel
+ Immerhin deutscher Packungstext
− Englische Sprachausgabe
− Englische Untertitel
− Kurze Spieldauer

Kategorie	Wertung
GRAFIK	58%
SOUND	63%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	32%
MEHRSPIELER	-

12

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BURG SCHRECKENSTEIN** oder **VANDELL** mochten.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features, Tests u. v. m.

JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

DTM Race Driver

DTM ist der erste Vertreter einer neuen Rennspiel-Gattung: Mit einer Storyline und gut gemachten Zwischensequenzen wird der Spieler als Ryan McKane von Rennen zu Rennen getrieben. Unsere Leser würdigten vor allem die einzigartige Langzeitmotivation sowie die hervorragende Technik (Grafik, Soundeffekte, Musik). Vielen Rennbegeisterten hat allerdings die Steuerung missfallen: Gerade in Verbindung mit einem Force-Feedback-Lenkrad ist **DTM** alles andere als intuitiv zu handeln. Trotzdem besteht größtenteils Einigkeit darin, dass Codemasters wiederum ein großartiges Rennspiel gelungen ist – dafür sprechen auch die 94 % Weiterempfehlungen.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

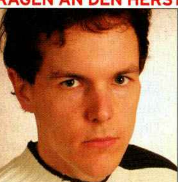
PC Games: Woher rühren die Probleme bei der Lenkradsteuerung in der finalen Version und plant ihr einen neuen Patch?

Doehla: „Ein weiterer Patch für die Lenkradsteuerung ist derzeit nicht geplant. Die Fahrzeuge unterscheiden sich in Handling und Motorleistung enorm, deshalb startet man im Karrieremodus auch in kleinen Klassen, um sich langsam an das Handling der Fahrzeuge zu gewöhnen. Wer sich mittels Cheat von Anfang an den DTM-Fuhrpark freischaltet, der hat mit diesen sehr straff abgestimmten Fahrzeugen mitunter Probleme und benötigt eine längere Einspielphase als bei reinrassigen Arcade-Racern. Dies ist so gewollt – ein DTM-CLK verhält sich völlig anders ein Alfa 147."

PC Games: Wie geht es weiter mit Ryan? Plant ihr einen Nachfolger?

Doehla: „Ryan macht derzeit Urlaub. Wir werden uns aber für den Fall eines Nachfolgers sicher rechtzeitig bei ihm melden. Bislang wurden alle erfolgreichen Codemasters-Brands fortgesetzt, **DTM Race Driver** ist damit ein mehr als geeigneter Kandidat."

PC Games: Eine Menge Leser haben sich über das Cheatsystem beschwert – warum muss man eine teure 0190er-Nummer anrufen, um die Cheats zu bekommen?



FABIAN DOEHLA ist Pressesprecher bei Codemasters Deutschland.

Doehla: „0190-Cheatlines werden von zahlreichen Herstellern angeboten. Man muss jedoch nicht bei dieser Nummern anrufen. Alle Inhalte des Spiels lassen sich regulär und ohne Mehrkosten freispielen. Die Cheats SIM, DAMAGE und CREDITS funktionieren zudem mit jeder Version des Spiels. Nur wer partout nicht warten will, der kann sich per Cheat-Hotline die Strecken und Autos sofort freischalten."

PC Games: Wieso habt ihr die Einflussmöglichkeiten auf die Handlung so beschränkt?

Doehla: „**DTM Race Driver** ist unser erstes Rennspiel mit Story. Zugegebenermaßen hätte man die Sequenzen noch umfangreicher und vielschichtiger gestalten können. Da wir von den Spielern für die guten Ansätze reichlich Lob bekommen haben, werden wir für einen potenziellen Nachfolger an Umfang und Aufbau arbeiten. Wir wollten sehen, wie das Experiment mit der Story ankommt und werden nach dem vermehrt positiven Feedback für einen etwaigen Nachfolger eine verfeinerte Variante entwickeln."

PC Games: Wäre ein Simulations-Add-on mit ausführlicher Telemetrie und verfeinerter Physik eine Überlegung wert?

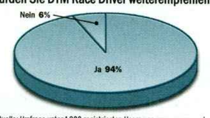
Doehla: „Prinzipiell ist jedes gute Add-on eine Überlegung wert. Allerdings bedient man mit einer reinrassigen Simulation nur noch eine sehr kleine Zielgruppe – hier muss man, auch wenn es nicht sonderlich positiv klingt, den Kosten/Nutzen-Faktor im Auge behalten. Die Entwicklung eines derartigen Add-ons überlagert sich mit den Arbeiten an anderen Rennspielen aus unserem Hause. Deswegen wird im Moment nicht an einer solchen Erweiterung gearbeitet. Zudem sind bereits jetzt, was man der ersten Frage entnehmen kann, einige Spieler über die zu anspruchsvolle Steuerung wenig erfreut. Insbesondere die Deutsche Tourenwagen Masters ist bei absolut realistischer Auslegung der Steuerung nur noch für einen Bruchteil der **Race Driver**-Fans spielbar."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2
Mehrspielermodus	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie DTM Race Driver weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Fantastische Grafikeffekte
2. Motivierende Storyline
3. Splitscreen möglich
4. Detailliertes Schadensmodell
5. Zahlreiche Strecken und Autos

−
1. Dürftige Force-Feedback-Effekte
2. Keine Qualifikation im Karrieremodus
3. Arroganter Protagonist
4. Dürftige Statistiken
5. Unlogisches Gegnerverhalten

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ALEXANDER SPYRA, Student aus Cottbus:
„Ich habe mehr erwartet, vor allem, weil ich die **TOCA**- und **CMR**-Serien kenne. Dass man eine absolut arcadelastige Physik eingebaut hat, finde ich schade. Der Sound der Fahrzeuge hätte teilweise wagentypischer ausfallen können. Auch der Multiplayerpart wurde in anderen Rennspielen (etwa **NASCAR 2003**) schon besser gemacht."

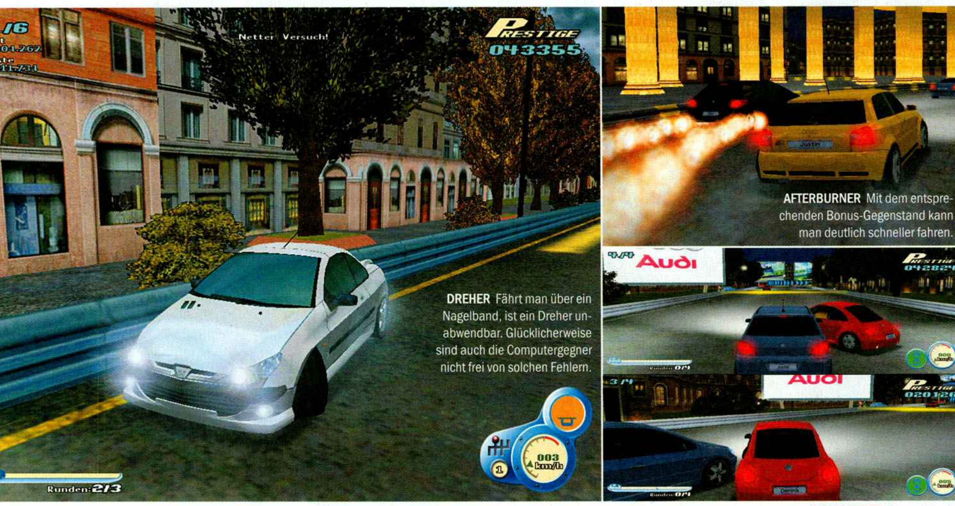
ANDREAS SCHNEIDER, Schüler aus Saarwellingen:
„Dass ich das noch erleben darf – das erste Rennspiel mit Story. Eine einfach geniale Idee! Es macht einfach Spaß, zuerst mit Spitzengeschwindigkeiten über hochdetaillierte Strecken zu rasen und sich dann von den prima inszenierten Wendungen der Story überraschen zu lassen. Für mich ist **DTM Race Driver** die neue Referenz in Sachen Rennspiele."

DIRK MARX, Freiberufler aus Göttingen:
„Das Spiel hat an sich sehr viel Potenzial im Singleplayer- wie auch im motivierenden Multiplayer-Modus. Aber wenn es nicht möglich ist, mit einem handelsüblichen FF-Lenkrad die Autos kontrolliert zu steuern, sind das grobe Programmierfehler und sollten einen Misserfolg für **DTM Race Driver** nach sich ziehen."

CHRISTOPH EHRMÜLLER, Schüler aus München:
„Das Spiel ist die derzeit beste Rennsimulation, da es durch die vielen verschiedenen Autos und Rennen sehr abwechslungsreich ist. Auch motiviert die Story, wenngleich sie sehr klischeelastig ist. Ich empfand die Rennen zwar als zu unrealistisch, kann **DTM Race Driver** aber trotzdem allen weiterempfehlen, die kein allzu authentisches Spiel erwarten."



Downtown **Run**



DREHER Fährt man über ein Nagelband, ist ein Dreher unabwendbar. Glücklicherweise sind auch die Computergegner nicht frei von solchen Fehlern.

AFTERBURNER Mit dem entsprechenden Bonus-Gegenstand kann man deutlich schneller fahren.

SPLITSCREEN Zu zweit darf man an einem PC per geteiltem Bildschirm auf Prestige-Jagd gehen.

Schwingen Sie sich **hinters Lenkrad von 14 lizenzierten Autos** und treten Sie das Gaspedal aufs Bodenblech.

Paris bei Nacht: Wo andere dem Sonnenaufgang entgegenturteln, schlittern Sie mit 200 km/h durch enge Kurven. **Downtown Run** ist ein ausgesprochener Fun-Racer, das heißt: pausenlos Vollgas, Handbremsen-Slides und rabiates Gedrängel im Fahrerfeld auf 28 Strecken in Weltstädten wie Moskau, Montreal oder Rom. Die meisten Kurse müssen allerdings in der Meisterschaft freigeschaltet werden, bevor sie in den anderen sieben Modi (unter anderem Knockout-Rennen, Countdown oder Verfolgung) gewählt werden können. Im Laufe des Spiels sammeln Sie durch besonders gelungene Slides oder geschickte Überholmanöver so genannte Prestige-Punkte, mit denen Sie Zugriff auf neue Autos erhalten. Außerdem gibt es insgesamt zwölf verschiedene Boni, etwa Schutzschilde oder Nachbrenner. Leider verspricht die Featureliste mehr, als das Gameplay hält. Denn für ein gutes Arcade-Rennspiel fehlt einfach der Fahrspaß. Zu schwammig wirkt die Steuerung, zu wenig Rennatmosphäre kommt auf. Das liegt besonders an der dürftigen Technik – dünner Motorensound, immer gleiche Musik, dürftige Grafikeffekte, Umgebungen ohne Eyecatcher und die unglaubwürdige Simulation des Geschwindigkeitsgefühls stören.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Downtown Run ist der VW unter den Rennspielen: Grundsolide, aber ohne echte Highlights.

Umfangreich ist **Downtown Run** ja – 28 Strecken, 14 Autos, acht verschiedene Singleplayer-Modi haben's in sich. Beispielsweise kann man insgesamt elf Meisterschaften fahren (Anfänger, Profi, Experte und Markenmeisterschaften, etwa Mitsubishi oder Ford) oder als Polizist im Verfolgungsmodus auf Verkehrssünder-Jagd gehen. Trotzdem mangelt es an der Langzeitmotivation: In den Meisterschaften können zwar neue Strecken und Autos freigespielt werden, allerdings sind die Kurse meist Varianten der bekannten Abschnitte und bei den Autos fehlen die richtigen „Kracher". Warum sollte man zehn Stunden spielen, nur um einen Ford, Audi oder Renault mit etwas mehr als 200 PS zu fahren, wenn andere Rennspiele mit Ferraris, Lamborghinis und McLarens aufwarten? Schade, denn aus dem Konzept mit Prestige-Punkten und Modi-Vielfalt hätte man mehr machen können.

TESTURTEIL
DOWNTOWN RUN

ENTWICKLER Ubi Soft
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2; Netzwerk: –; Internet: –; 2 Sp./Packung

57

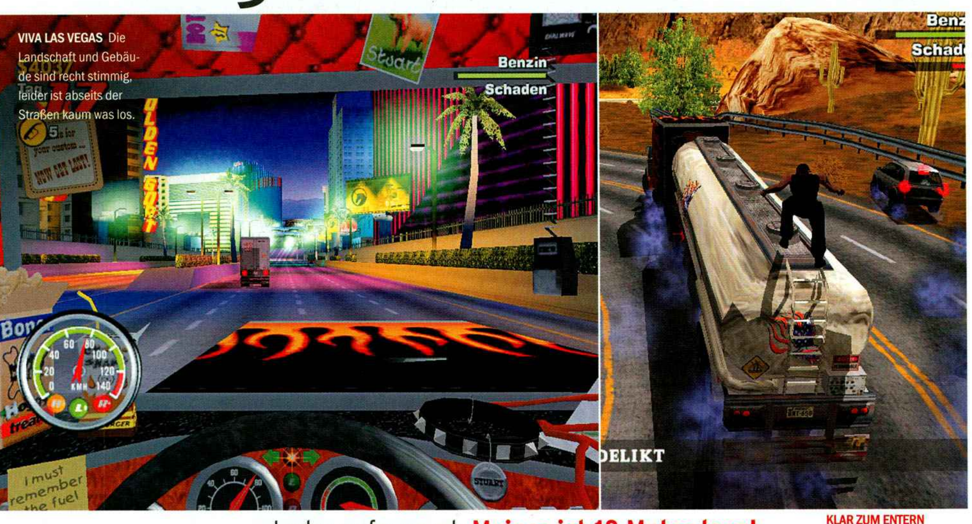
TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Abwechslungsreiche Modi
- \+ Großer Fuhrpark ...
- – ... in dem Besonderheiten fehlen
- – Kaum Rennatmosphäre
- – Dünner Sound

GRAFIK	57%
SOUND	53%
STEUERUNG	63%
ATMOSPHÄRE	54%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HOT WHEELS VELOCITY X** oder **LEGO DROME RACERS** mochten.

Big **Mutha Truckers**



VIVA LAS VEGAS Die Landschaft und Gebäude sind recht stimmig, leider ist abseits der Straßen kaum was los.

KLAR ZUM ENTERN Die hartnäckigen Biker können Sie nur durch gekonnte Fahrmanöver abschütteln.

Ladys aufgepasst: **Meiner ist 18 Meter lang!** Männer dürfen aber auch gerne weiterlesen.

Weil sich Mama Jackson demnächst aus dem Geschäftsleben verabschieden will, ruft sie unter ihren vier missratenen Gören einen Wettbewerb aus: Wer es schafft, in 60 Tagen mit seinem Truck den meisten Schotter zu scheffeln, erbt das familieneigene Transportunternehmen. Also karren Sie als einer der Sprösslinge Waren von Lagerhaus zu Lagerhaus, immer bestrebt, Ihre Ladung möglichst billig einzukaufen und anderswo teuer loszuschlagen. Gute Tipps, welche Güter gerade wo gefragt sind, gibt es regelmäßig in Raststätten, die gegen Bares auch den leer gefahrenen Tank wieder füllen oder kleinere Beulen am LKW ausbügeln. Unterwegs spielt sich **Big Mutha Truckers** wie ein gewöhnlicher Fun-Racer, mit dem kleinen Unterschied, dass Karambolagen Kohle bringen und es auf den belebten Highways reichlich Gelegenheit gibt, die schönsten Massenunfälle zu provozieren. Wenn Sie es allerdings zu weit treiben, handeln Sie sich ähnlich wie bei **GTA 3** einen schlechten Ruf ein und bald heftet sich die Polizei an Ihre Fersen oder Bikerbanden versuchen, Ihren Truck zu entern. Wettrennen mit anderen Fernfahrern und die ein oder andere illegale Fracht bringen noch mehr Geld, das Sie an Werkstätten in Spoiler, Stoßfänger und anderes Tuningzubehör oder eben die nächste Ladung investieren können. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
BIG MUTHA TRUCKERS

ENTWICKLER Eutechnyx
ANBIETER Empire Interactive
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Coole Radiosender
+ Verfolgungsjagden
+ Fahrmodell in Ordnung
- Keine Langzeitmotivation
- „Tote" Städte

GRAFIK	70%
SOUND	75%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	64%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	-

69

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **KING OF THE ROAD** oder **GTA 3** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Big Mutha Truckers ist Grand Theft Auto Light.

Heißt Ihre Lieblingsband Truck Stop? Haben Sie das Fernfahrermagazin abonniert? Vielleicht Verwandte in Texas? Dann müssen Sie jetzt ganz stark sein, denn Empires rasende Transportsimulation nimmt die Trucker-Romantik gehörig auf die Schippe. Die klischeehaften Rednecks, die irrwitzigen Dialoge und Radiosendungen sind für mehr als einen Lacher gut. Mit den 60-Tonnern den Gegenverkehr platt zu walzen oder sich Verfolgungsjagden mit der Polizei zu liefern, macht genauso viel Spaß wie in **Grand Theft Auto** mit geklauten Wagen zu kreuzen. Allerdings fehlt **Big Mutha Truckers** die Missionsvielfalt des kleinen, großen Bruders. In Hick State County ist einfach nicht so viel los wie in Liberty City. Und so ebbt der Spielspaß nach den ersten paar verdienten Millionen schnell ab.

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

über 1200 Poster zu allen Themen im Hauptkatalog!







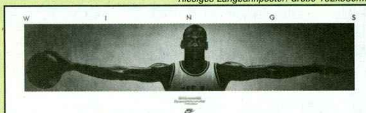
G-753.074 / € 19,95
MIDDLE EARTH MAP
Größe 80x60cm
Kunstdruck mit Aluminium-Relief-Druck

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING *Ringgröße 55 mit Halskette, innen und außen graviert!*

Poster



G-268.636 / € 17,90 **MICHAEL JORDAN**
Riesiges Langbahnposter: Größe 182x58cm!!!







G-747.360 / € 6,69
THE KISS
Größe 64x90cm

G-761.610 / € 7,69
JACKASS: THE MOVIE
Größe 68x102cm

G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL
Größe 61x87cm

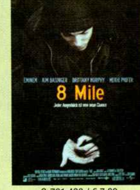


PULP FICTION
G-295.064 / € 6,69
Größe 101x68cm

PULP FICTION Riesenposter:
R-295.064 / € 9,99
Größe 158x106cm







G-765.242 / € 7,69
MATRIX-RELOADED
Größe 56x86cm

G-764.320 / € 7,69
DAREDEVIL
Größe 59x84cm

G-761.490 / € 7,69
8 MILE
Größe 68x98cm



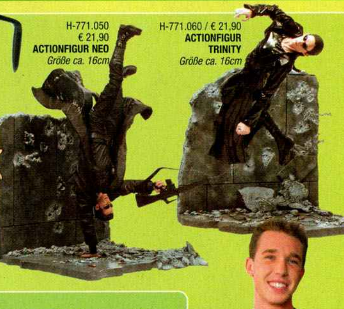
G-753.078 / € 9,99
LEGOLAS *Größe 53x158cm*



Z-771.500 / € 75,00
SONNENBRILLE 'NEO'
Metal Collection, in Matrix-Stofftasche Original Neo-Brille!







H-771.050
€ 21,90
ACTIONFIGUR NEO
Größe ca. 16cm

H-771.060 / € 21,90
ACTIONFIGUR TRINITY
Größe ca. 16cm

Fahnen

mit Befestigungsschnüren!





E-769.920 / € 7,99
PEACE *Größe 125x80cm*

leuchtet im Schwarzlicht!

E-754.330 / € 7,99
CANNABIS & PEACE
Größe 73x105cm





E-752.030 / € 7,99
GERMANY *Größe 105x73cm*

E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM
Größe 105x73cm

Blechschilder

Alle Blechschilder kommen mit Befestigungslöchern!



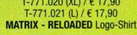
B-733.870 / € 8,29
ZICKENZONE *Größe 17x22cm*



B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER *Größe 17x22cm*



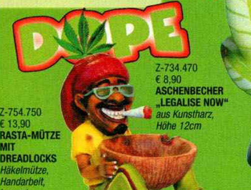
B-516.170 / € 15,90
AREA 51 *Größe 30x40cm*



T-771.020 (XL) / € 17,90
T-771.021 (L) / € 17,90
MATRIX - RELOADED Logo-Shirt



Z-754.750
€ 13,90
RASTA-MÜTZE MIT DREADLOCKS
Häkelmütze, Handarbeit, kommt unterschiedlich gemustert!



Z-734.470
€ 8,90
ASCHENBECHER „LEGALISE NOW"
aus Kunstharz, Höhe 12cm

Z-758.030 / € 20,90
CANNABIS - STEHLEUCHTE
inklusive Leuchtmittel, 220V, 25 Watt
Größe 35cm



Z-758.070 / € 13,99
CANNABIS VORHANG
Material: Stoff



Z-758.020 / € 4,99
CANNABIS - LICHTERKETTE
15W, 10 Lichter incl. 2 Ersatzlampen

Close Up **www.closeup.de**

T-Shirts



T-759.500 (XL) / € 12,90
T-759.501 (L) / € 12,90
BOMBENSPEZIALIST

T-428.100 (XL) / € 14,90
T-428.101 (L) / € 14,90
T-428.104 (M) / € 14,90
CCCP

T-774.270 (XL) / € 15,90
T-774.271 (L) / € 15,90
US WORLD DOMINATION TOUR: BOMBING A COUNTRY NEAR YOU

Böse: auf dem Shirt sind die Kriegsdaten der USA wie auf einem Band-Tourshirt aufgelistet.



T-772.230 (XL) / € 14,90
T-772.231 (L) / € 14,90
'KILLER-SPIEL'-SPIELER
(C-Strike)

T-772.240 (XL) / € 14,90
T-772.241 (L) / € 14,90
NO, I WILL NOT FIX YOUR COMPUTER

EVOLUTION EINES PC-USERS
Detail
1.SKEPSIS 2. ERREGUNG 3. ERSTAUNEN

T-771.930 (XL)
T-771.931(L)
je € 12,90
EVOLUTION EINES PC-USERS

HOBBIT IM BLUTRAUSCH
adios
Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden!

T-767.190 (XL) / € 15,90
T-767.191 (L) / € 15,90
HOBBIT IM BLUTRAUSCH
hochwertiger Flocktransfer

T-771.990 (XL) / € 12,90
T-771.991 (L) / € 12,90
T-771.994 (M) / € 12,90
ADIOS

T-735.130 (XL) / € 12,90
T-735.131 (L) / € 12,90
ICH BIN MIT DER GESAMTSITUATION UNZUFRIEDEN

Z-739.930 / € 4,99
ICH BIN MIT DER GESAMTSITUATION ...



Bei uns können Sie RUND UM DIE UHR bestellen!

Bestellhotline *0,24€/Anruf*
01804-450 450

Bestellfax *0,12€/Minute*
0711-450 45 50

Mindestbestellwert € 13,–
Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X34" angeben!

Gleich Gratis-Katalog bestellen!

Versandkosten und Zahlungsbedingungen:

Bundesrepublik € 3,70, Österreich/Schweiz € 5,50.
Bei Nachnahmesendungen (nur in der BRD) berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70.
Bezahlen können Sie per:
Scheck, Nachnahme (nur in der BRD), Kreditkarte.

Headknockers

Figuren mit Wackelköpfen!
Größe 19cm, Material: Kunstharz

H-769.440 / € 11,90
SLIM SHADY (EMINEM)

H-766.290 / € 11,90
STRIPE (GREMLINS)

H-766.220 / € 11,90
TERMINATOR ENDOSKELETON

Crazy Hamster



Alle Hamster bewegen sich zu der Musik und singen in piepsiger Cartoonstimme ihren Song. Zum Totlachen!
3 AAA Batterien (Micro) enthalten! Größe 15cm

Z-768.050 / € 17,90 **KUNG-FU HAMSTER**
Kommt in schwarz oder weiß. Drück' seine Pfote und der Hamster bewegt sich zur Musik von 'Kung Fu Fighting' und lässt seine Waffe wirbeln.

Z-768.052 / € 18,90
MEXIKO SALSA HAMSTER
Drück' seine Pfote und der Hamster bewegt sich zur Musik von 'La Cucaracha'.

Z-768.056 / € 18,90
BOXER HAMSTER *Kommt in schwarz oder rot. Drück' seine Pfote und der Hamster bewegt sich zur Musik von 'Rocky'.*

Actionfiguren



H-723.350 / € 24,90
TUPAC *Größe ca. 16cm*

H-726.070 / € 19,90
EMINEM
Größe ca. 16,5cm

H-757.470
€ 16,90
SHOWTIME OZZY
Größe ca. 16,5cm

Fun- und Scherzartikel



Z-530.480
€ 15,90
STIMMEN-VERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Stimmen-verzerrer

Batterien gleich mitbestellen!
Z-998.000 / € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G

Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen, und los gehts!
- *extralange Mikrofonschnur*
- *Alien-Stimme*
- *Eigene Stimmverzerrung*
- *Monster-Stimme*



Z-752.290
€ 2,99
PUPSSPRAY
Stinkt fürchterlich!



Z-744.480 / € 2,99
LOVE DICE *leuchten im Dunkeln, einfach würfeln und den Anweisungen folgen! z.B. Lick Boobs! Flaschendrehen für Fortgeschrittene!*

Z-754.510
€ 11,99
BASKET-BALLSPIEL FÜR DEN PAPIERKORB
Mit Sound! Tosende Jubelgeräusche bei jedem 'Korb'. 2 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 / € 0,49
BATTERIE AALR6 ALKALINE GP 15 G

Metall-Anhänger

Die Anhänger sind aus nickelfreiem Metall in massiver Ausführung



Z-746.490 / € 6,99
PENTAGRAMM
Durchmesser 3cm

Z-746.430 / € 6,99
ENVIROMENT HAZARD
Größe 4,5cm

Z-746.440 / € 6,99
NATURAL GANJA LEAF
Größe 5cm

Z-746.420 / € 6,99
CHINESE FRIEND SIGN
Größe 4,5cm

Z-746.800 / € 4,60
LEDERHALSBAND
mit Kettenverschluss, ca. 44cm (ohne Anhänger)

CLOSE UP POSTERS, ZEPPELINSTR. 41, 73760 D-OSTFILDERN



Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate




STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- — **92**

Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — **92**

Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- — **88**

Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- — **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Da es hier weniger mystisch zugeht als in **Age of Mythology** hat **AoE2** noch immer viele Fans. Ob die Serie fortgesetzt wird, steht bei Microsoft trotzdem noch immer zur Diskussion.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 25,- — **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- — **90**




Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- — **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- — **85**



NEUZUGANG

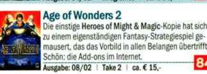
Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 45,- — **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 20,- — **85**



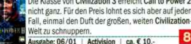
Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- — **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- — **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- — **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- — **81**

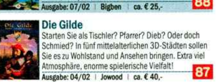


STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- — **88**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- — **87**



Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) - 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- — **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- — **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

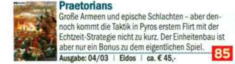
vorgestellt von Rüdiger Steidle



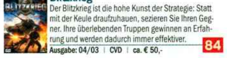
Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- — **90**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 20,- — **87**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- — **85**



Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CVD | ca. € 50,- — **84**



Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- — **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

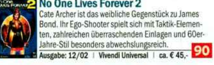
vorgestellt von Christian Müller




Unreal 2: The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit **Half-Life**. Spannende Story mit überraschenden Wendungen, Taktik- und Adventure-Elementen sowie atemberaubender Grafik. Wermutstropfen: kein Mehrspielermodus.
Ausgabe: 03/03 | Infogrames | ca. € 50,- — **92**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 7,- — **90**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- — **90**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — **86**



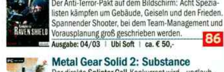
James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- — **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — **90**



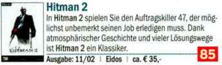
Raven Shield
Der Anti-Terror-Pakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Team-Management und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 40,- — **86**



Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 50,- — **86**



Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- — **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — **92**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- — **87**



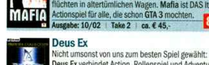
Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Infogrames | ca. € 45,- — **84**

Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- — **82**

Mobile Forces
Die Original-Karten sind für die maximal 16 Spieler viel zu groß – die Community hat aber fleißig eigene Maps erstellt, auf denen dieser klassische Team-Shooter richtig Spaß macht.
Ausgabe: 07/02 | Rage | ca. € 40,- — **79**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

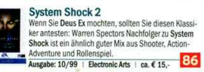




Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**



System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufreißen und wegrennen, sähe er die fantastische Albtraumwelt von **Evil Twin**. Lassen Sie sich dieses günstige, aber geniale Hüpfspiel nicht entgehen!
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | ca. € 15,- | **85**

ACTION
SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 10,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 10,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 12,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 45,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurigschöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Asheron's Call 2
Die Hintergrund-Story: Drei Rassen mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wiederaufbauen müssen. Technisch herausragend, dafür aber mit hohen Hardware-Anforderungen.
Ausgabe: 02/03 | Microsoft | ca. € 35,- | **75**

Neocron
Futuristisches Rollenspiel, welches an den Kinofilm **Blade Runner** erinnert. Spielt sich wie ein Ego-Shooter. Besonderheiten: benutzbare Fahrzeuge, Fertigkeiten lassen sich über Implantate verbessern.
Ausgabe: 12/02 | CDV | ca. € 45,- | **73**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
„Graue Eminenz" ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder 2003.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**



FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**



NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 2
Rallye-Feeling hautnah verspricht **Colin McRae Rally 2**. Nach wie vor ist das Fahrgefühl der Rennsimulation unerreicht, nur grafisch wirkt der Titel wegen seines Alters etwas unspektakulär.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spielstiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross – fast jede Zweiradsportart wird in **Moto Racer 3** simuliert. Leider ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS 3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel – mehr aber nicht. Die Beschränkung auf wenige Spielmodi und eine bestenfalls solide Grafik werden durch die geniale Steuerung nur mühsam ausgeglichen.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Anarchy Online: Notum Wars

Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.

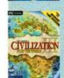
02/03 | **Koch Media** | **ca. € 20,-** | **79**



Battlefield 1942: Road to Rome

Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.

03/03 | **Electronic Arts** | **ca. € 16,-** | **86**



Civilization 3: Play the World

Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.

02/03 | **Infogrames** | **ca. € 30,-** | **85**



Die Siedler 4: Die neue Welt

Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.

01/03 | **Ubi Soft** | **ca. € 16,-** | **80**

NEUZUGANG



Die Sims: Megastar

Erstmals begleiten Sie Ihren Sim zur Arbeit. In der Studio-Stadt wird er Filmstar, Musiker, Fotomodell oder Eintagsfliege – Experten fällen das gnadenlose Urteil. Neue Objekte und soziale Fähigkeiten erweitern das Hauptprogramm.

06/03 | **Electronic Arts** | **ca. € 28,-** | **83**



Everquest: Planes of Power

Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.

02/03 | **Ubi Soft** | **ca. € 30,-** | **80**



HoMM 4: Gathering Storm

Zwar enthalten die sechs **Gathering Storm**-Kampagnen nur 20 Karten, aber dennoch ist dank der neuen Helden mit ungewöhnlichen Skill-Kombinationen, der vier neuen Kreaturen und der 16 Artefakte für Abwechslung gesorgt.

02/03 | **Infogrames** | **ca. € 25,-** | **77**



Medal of Honor: Spearhead

In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.

01/03 | **Electronic Arts** | **ca. € 24,-** | **71**

Operation Flashpoint: Resistance

Als Untergrundkämpfer gegen die Russen – auf der kleinen Insel Nogova keine leichte Aufgabe, da die notwendige Ausrüstung erst einmal gefunden werden muss. Spannendes Add-on zum Taktik-Shooter mit dichter Atmosphäre.

09/02 | **Codemasters** | **ca. € 30,-** | **87**



Ultima Online: Age of Shadows

Das Add-on ermöglicht es, Häuser mit Möbeln auszustatten. Es gibt mit dem Totenbeschwörer, der erlegte Monster wiederbelebt, und dem Paladin zwei neue Charakterklassen. Ebenfalls neu: das Gebiet Malas inklusive Team-Quests.

05/03 | **Electronic Arts** | **ca. € 29,-** | **71**



Battle Realms: Winter of the Wolf

Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.

12/02 | **Vivendi Universal** | **ca. € 30,-** | **85**



Die Gilde: Add-on

Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.

03/03 | **Jowood** | **ca. € 16,-** | **87**



DAoC: Shrouded Isles

Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.

02/03 | **Wanadoo** | **ca. € 30,-** | **84**



Die Sims: Urlaub total!

Mehrere Urlaubsgebiete laden die Sims zu Erholung, Flirts und Streitereien ein. **Urlaub total!** ist eines der wenigen originellen Add-ons für **Die Sims**, das dafür mit wenigen zusätzlichen Objekten und Charakteren auskommen muss.

06/02 | **Electronic Arts** | **ca. € 25,-** | **77**



EE: Zeitalter der Eroberungen

Das Add-on zu **Empire Earth** erweitert das Original um einen Editor, um eine Raumfahrt-Epoche sowie um drei Einzelspielerkampagnen im römischen Reich, im Zweiten Weltkrieg und im Asien des 24. Jahrhunderts.

11/02 | **Vivendi Universal** | **ca. € 27,-** | **86**

Ghost Recon: Island Thunder

Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.

09/02 | **Codemasters** | **ca. € 24,-** | **78**



Industriegigant 2: 1980-2020

Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.

01/03 | **Jowood** | **ca. € 28,-** | **85**



Morrowind Tribunal

Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!

01/03 | **Ubi Soft** | **ca. € 30,-** | **90**

NEUZUGANG



Rollercoaster T. 2: Wacky Worlds

50 frische Attraktionen und Zierelemente wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue, Big Ben und Taj Mahal für die Gäste in Parks aus allen Kontinenten machen **Rollercoaster Tycoon 2** noch eine Spur umfangreicher.

06/03 | **Infogrames** | **ca. € 30,-** | **77**

Zoo Tycoon: Marine Mania

Das Aufbau-Strategiespiel **Zoo Tycoon** wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Solides Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.

01/03 | **Microsoft** | **ca. € 25,-** | **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6

Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**

Ubi Soft | **ca. € 20,-** | **88**



Empire Earth Gold Edition

Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.

Vivendi Universal | **ca. € 35,-** | **86**

Operation. Flashpoint: GotY Edition

Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance.** Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.

Codemasters | **ca. € 46,-** | **86**

Age of Empires 2 Gold Edition

Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.

Microsoft | **ca. € 40,-** | **85**

Die Siedler Platin Edition

Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt.** Das absolut vollständige Komplettwerk!

Ubi Soft | **ca. € 45,-** | **85**

Everquest Europa

Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin.** Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.

Ubi Soft | **ca. € 35,-** | **84**

Ghost Recon: Complete

Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.

Ubi Soft | **ca. € 45,-** | **83**

Anstoß Meister-Edition

Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action.** Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.

Infogrames | **ca. € 35,-** | **82**

NEUZUGANG

Tropico Gold

Als Diktator einer Bananenrepublik haben Sie stets Angst vor Ihren Generälen, Spionen und Arbeitern. Im Paket sind das Originalspiel, das Add-on **Paradise Island,** zwölf neue Szenarien, ein Strategy-Guide und ein Making-of-Video.

akTronic | **ca. € 10,-** | **80**

Giganten Gold

Die beiden Erstausgaben von **Der Industriegigant** und **Der Verkehrsgigant** machen **Giganten Gold** zu einer herausfordernden, technisch aber nicht mehr ganz aktuellen Sammlung für die Fans von Wirtschaftssimulationen.

Koch Media | **ca. € 10,-** | **80**

Port Royale Gold

In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten

Bigben | **ca. € 25,-** | **88**

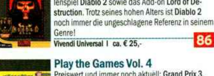




Diablo 2 Gold

Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction.** Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!

Vivendi Universal | **ca. € 25,-** | **86**



Play the Games Vol. 4

Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos.**

Infogrames | **ca. € 35,-** | **86**



Anno 1602 Königsedition

In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.

Infogrames | **ca. € 20,-** | **85**



Mech Collection 1.0

In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.

Microsoft | **ca. € 40,-** | **84**





Half-Life Generation 3

Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike.** Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.

Vivendi Universal | **ca. € 30,-** | **83**

NEUZUGANG



Star Trek: Elite Force Gold

Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack.**

akTronic | **ca. € 10,-** | **83**





Black Isle Compilation

Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.

Ubi Soft | **ca. € 16,-** | **81**

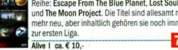


Serious Sam Gold Edition

Die **Gold Edition** enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter,** fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.

Take 2 | **ca. € 18,-** | **81**





The Earth 2150 Trilogy

Die Sammlung enthält die komplette **Earth 2150**-Reihe: **Escape From The Blue Planet, Lost Souls** und **The Moon Project.** Die Titel sind allesamt nicht mehr neu, aber inhaltlich gehören sie noch immer zur ersten Liga.

Alive | **ca. € 10,-** | **79**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Sponge-Bob

Ein Adventure in kindgerechter Aufmachung mit Mini-Spielchen und halbwegs witziger Story – ein perfekter Spaß für die ganz Kleinen. Dank englischer Sprache dafür aber völlig ungeeignet.

Anbieter: THQ | Preis: € 20,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Infogrames	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Sponge-Bob: Employee o. t. Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Gefeuert! Dein letzter Tag	Blackstar	14	05/03	€ 19,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
3D Missile Madness	4	03/03	€ 16,-
Amenophis	42	05/03	€ 20,-
Anarchy Online: The Notum Wars	79	02/03	€ 20,-
Anno 1503	89	02/03	€ 45,-
Anstoß 4	51	02/03	€ 40,-
Apache AH-64 Air Assault	48	05/03	€ 20,-
Asheron's Call 2	75	02/03	€ 30,-
Bandits: Phoenix Rising	62	06/03	€ 40,-
Battlefield 1942: Road to Rome	86	03/03	€ 15,-
Biathlon 2003	7	03/03	€ 28,-
Big Mutha Truckers	69	06/03	€ 35,-
Big Scale Racing	69	03/03	€ 25,-
Blitzkrieg	84	04/03	€ 50,-
Böse Nachbarn	58	04/03	€ 19,-
Breath of Fire 4	60	06/03	€ 30,-
Casino Inc.	69	05/03	€ 30,-
Chaser	71	06/03	€ 45,-
Civilization 3: Play the World	85	02/03	€ 30,-
Cold Zero	76	04/03	€ 45,-
Cruncher in Mazeland	2	04/03	€ 8,-
C.S.I.: Crime Scene Investigation	62	06/03	€ 28,-
Daimyo	35	03/03	€ 15,-
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	84	02/03	€ 30,-
Dark Planet	61	02/03	€ 45,-
Das achte Weltwunder	85	05/03	€ 28,-
Deadly Dozen 2: Pacific Theater	67	02/03	€ 45,-
Delta Force: Black Hawk Down	81	05/03	€ 45,-
Der Schatzplanet	68	02/03	€ 30,-
Devastation	69	06/03	€ 44,-
Die Gilde: Gaukler, Gruften und Geschütze	87	03/03	€ 28,-
Die Sims: Megastar	83	06/03	€ 28,-
Dino Crisis 2	33	06/03	€ 28,-
Downtown Run	57	06/03	€ 30,-
Dragon Throne	39	06/03	€ 30,-
Dragon's Lair 3D	65	05/03	€ 30,-
DTM Race Driver	89	04/03	€ 45,-
Elixir	60	03/03	€ 35,-
Enclave	80	05/03	€ 40,-
Everquest: Planes of Power	80	02/03	€ 30,-
Fußballmanager 2003	86	01/03	€ 45,-
Freelancer	86	04/03	€ 45,-
Froggies	2	04/03	€ 8,-
Gefeuert! Dein letzter Tag	14	05/03	€ 19,-
Grom	55	03/03	€ 33,-
Heroes of M&M 4: Gathering Storm	77	02/03	€ 25,-
Highland Warriors	69	03/03	€ 40,-
Hot Wheels: Velocity X	73	02/03	€ 30,-
I.G.I. 2 – Covert Strike	81	04/03	€ 45,-
Impossible Creatures	70	03/03	€ 50,-
Inquisition	64	03/03	€ 35,-
Indiana Jones: Legende der Kaisergruft	81	05/03	€ 45,-
Island Xtreme Stunts	40	03/03	€ 35,-
Jurassic Park	80	05/03	€ 45,-
Lady Cruncher	2	04/03	€ 8,-
Master of Orion 3	52	05/03	€ 45,-
Metal Gear Solid 2 – Substance	86	04/03	€ 40,-
Moorhuhn Kart XXL	46	03/03	€ 10,-
Mutant Storm	78	02/03	€ 20,-
NASCAR 2003	78	04/03	€ 30,-
O.R.B.	73	06/03	€ 38,-
Paradise Cracked	62	03/03	€ 35,-
Praetorians	85	04/03	€ 45,-
Q-Boot	36	03/03	€ 20,-
Rails Across America	60	06/03	€ 16,-
Raven Shield	86	04/03	€ 45,-
Rayman 3: Hoodlum Havoc	78	04/03	€ 27,-
Red Faction 2	51	06/03	€ 20,-
Restaurant Gigant	50	05/03	€ 50,-
Rollercoaster Tycoon: Wacky Worlds	77	06/03	€ 30,-
Scrabble 2003	58	03/03	€ 30,-
Shadow of Memories	64	03/03	€ 35,-
Sharp Shooter	59	03/03	€ 15,-
Sim City 4	80	02/03	€ 45,-
Silent Hill 2	80	03/03	€ 45,-
Ski Park Manager 2003	72	03/03	€ 38,-
Ski Ressort Tycoon	59	03/03	€ 28,-
Sniper	27	05/03	€ 45,-
Splinter Cell	90	03/03	€ 45,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	12	06/03	€ 20-
Strike Fighters	60	05/03	€ 40,-
Sven Zwo	68	03/03	€ 10,-
The Gladiators	63	02/03	€ 45,-
Thorgal	52	05/03	€ 30,-
Top Gun: Combat Zone	41	06/03	€ 45,-
Total Immersion Racing	82	01/03	€ 45,-
Toy Factory	39	03/03	€ 15,-
Tropico 2	82	06/03	€ 45,-
Unreal 2	92	03/03	€ 50,-
Vandell	48	04/03	€ 30,-
Vietcong	78	05/03	€ 50,-
Vietnam – Line of Sight	69	05/03	€ 20,-
War and Peace	65	03/03	€ 40,-
Warrior Kings Battles	60	05/03	€ 40,-
World War 2: Frontline Command	79	06/03	€ 45,-
Zapper	56	04/03	€ 50,-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	60	06/03	€ 40,-

Fußballmanager 2002

Wer die Feature-Liste des **Fußballmanager 2003** studiert, wird enttäuscht feststellen, dass es im Vergleich zum Vorjahresmodell nur drei wesentliche Neuerungen gab: Die 3D-Spielszenen wurden mit der alten **Bundesliga Stars**-Engine gemalt, die Zeitung hieß noch nicht Kicker und einen Stadioneditor gab es auch nicht. Ansonsten lieferte aber bereits der **Fußballmanager 2002** alles, was der Manager eines Fußballvereins braucht: verständliche Tabellen und Liebe zum Detail.



Star Trek: Armada

Das Weltall. Unendliche Weiten. Viel Platz für Machtgelüste, Intrigen und fulminante Raumschiffschlachten. All dies findet sich in **Star Trek: Armada**, einem in der **Das nächste Jahrhundert**-Staffel angesiedelten Echtzeitstrategiespiel. Da gibt es Klingonen, die sich offen gegen ihr eigenes Reich stellen, dubiosen Besuch aus der Zukunft, eine Offensive der Borg, verunsicherte Romulaner und etliches mehr. Echtzeitstrategie im Weltall ganz ohne dritte Dimension.



Syberia

In **Syberia** erkunden Sie fiktionale Orte, die das Gefühl von Einsamkeit versprühen: verlassene Kirchen mit futuristischen Stahlaufzügen; altmodische Züge, die mittels Schlüssel aufgezogen werden; stillgelegte Fabriken, in denen Maschinen Roboter herstellen. Ihre Rolle ist die von Anwältin Kate Walker. Ihre Aufgabe: den Kauf einer Firma abschließen. Was einfach klingt, aber nicht ist. Schließlich wollen in dem Adventure zahlreiche Rätsel gelöst werden.



Tony Hawk's Pro Skater 3

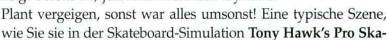


SAUBER AUSGEFÜHRT Für jeden gelungenen Trick gibt es Punkte aufs Konto.

Schwitzen für Passivsportler:
Skateboard fahren wie der Weltmeister

Das Ziel: 200.000 Punkte. Zeit dafür: zwei Minuten. Unser Skater fährt los, vollführt elegant ein Manual, springt auf ein Geländer und zeigt mehrere Grinds. Sieht gut aus, schnell weiter auf den Zaun gehüpft und dabei um 360 Grad gedreht, die nächsten Grinds folgen und das Ausbalancieren mit dem Steuerkreuz wird schwieriger. Jetzt den gleichen Weg zurück, da steigt die Anspannung und die Finger umklammern krampfhaft das Gamepad. Der Multiplikator zeigt bereits 24, jetzt nur nicht den Gymnast Plant vergeigen, sonst war alles umsonst! Eine typische Szene, wie Sie sie in der Skateboard-Simulation **Tony Hawk's Pro Skater 3** am laufenden Band erleben werden. Und das wird Sie in ein Wechselbad der Gefühle stürzen, denn Triumph und Versagen liegen unglaublich dicht beeinander. Atemlose Action für Gamepad-Akrobaten und Skateboard-Fahrer.





TESTURTEIL CLASSICS
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 91

ENTWICKLER	ANBIETER
Gearbox	ak Tronic
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 10,-	15. Mai 2003
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUPREME SNOWBOARDING** oder **MAT HOFFMAN'S BMX** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
4 Teile Moorhuhn	ak Tronik	18	€ 5,-
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black Isle Compilation	Virgin Interactive	80	€ 35,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Capitalism 2	Okaysoft	59	€ 13,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 99	Green Pepper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
NEU Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 20,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
NEU Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
NEU Syberia	Vivendi Universal	67	€ 20,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
NEU Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronik	91	€ 10,-
NEU Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-

Anzeige

3 PC Games + 1 Sonderheft | **Angebot**

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler

Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.



PC Games Hardware: Video am PC

Digital Video und DVD sind derzeit in aller Munde. Wir zeigen Ihnen, welche Möglichkeiten Sie durch die neue Technologie haben und wie der PC hilft, diese optimal zu nutzen: Erfahren Sie alles zum Thema Ausstattung bis zu den richtigen Anschlüssen, digitalisieren Sie Ihre „alten" Videoaufnahmen für die Ewigkeit, lesen Sie, wie Sie die Bildqualität optimieren und perfekte Videoschnitte erzielen. Legen Sie gleich los mit allen wichtigen Tools auf der Heft-DVD.



PC Games Hardware: 100 % mobil mit Notebook & PDA

Sie haben sich ein Notebook zugelegt und möchten das Potenzial perfekt nutzen? Unser Sonderheft zeigt, wie Sie Ihr Notebook für den täglichen Gebrauch fit machen, sich vor Diebstahl und Daten-Spionage schützen, worauf Sie bei der Einwahl ins Internet zu achten haben oder wie Sie externe Geräte optimal anschließen. Außerdem gibt es viele nützliche Tipps zu Spielen, Videos und Musik, damit auch die Unterhaltung auf dem Notebook nicht zu kurz kommt.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ■ „PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler" (Art.-Nr. 002249)
- ■ „PC Games Hardware : Video am PC" (Art.-Nr. 002205)
- ■ „PC Games Hardware: 100% mobil mit Notebook & PDA" (Art.-Nr. 002287)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

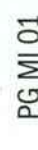
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!





Diese Ausgabe mit Cheats-&-Codes-Booklet auf 100 Seiten.



Tropico 2: Die Pirateninsel

Holen Sie sich die **Augenklappe** aus der Kiste und schnallen Sie sich den Krummsäbel um. **Tropico 2** entführt Sie in die Karibik des 17. Jahrhunderts - wir geben die besten Tipps für den harten Piratenalltag.

Inhalt dieser Ausgabe

Tropico 2 Grundlagen-Tipps S. 135

Vietcong Profi -Tipps S. 139

Anno 1503 Grundlagen-Tipps S. 143

Die Sims: Deluxe Grundlagen-Tipps S. 147

Indiana Jones 6 Komplettlösung S. 151

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf Seite 138.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels - und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps - sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Anno 1503	8	502
Aquanox 2: Revelation	2	537
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503
Blitzkrieg	4	504
Delta Force: Black Hawk Down	2	530
DTM Race Driver	4	510
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
Dungeon Siege Chicken Level	2	505
Freelancer	8	519
Fußballmanager 2003 (AT)	2	531
Fußballmanager 2003 Profi-Tipps	4	534
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
Haegemonia	2	533
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast Multiplayer	2	512
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Need for Speed: Hot Pursuit 2	2	517
Neverwinter Nights	4	516
No One Lives Forever 2	6	518
OFP: Resistance	7	520
Port Royale	4	521
Raven Shield	2	523
Runaway	4	532
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Stronghold Crusader	4	522
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526

PC Games hilft

TOP-THEMA FREELANCER

Obwohl **Freelancer** hierzulande bislang nur über den Import erhältlich ist, erfreut sich das Weltraumspektakel offenbar bereits größter Beliebtheit. Einige der am häufigsten gestellten Fragen finden Sie daher in diesem Kasten zusammengetragen.

Charakterstufe

In der Komplettlösung der vergangenen Ausgabe ist die Rede davon, dass die Spielfigur am Ende auf Stufe 35 aufgewertet wird. Bei meiner Figur war es aber nur die Stufe 20. Woran liegt das? FRANK, PER E-MAIL

Harald Wagner: Das entscheidende Kriterium für den Levelaufstieg am Ende der Hauptstory ist der aktuelle Kontostand. Im Falle unseres Redaktions-Freelancers waren nach Abschluss der finalen Mission knapp 2 Mio. Credits im Geldsäckel. Mit diesem Finanzpolster wurde die Figur gleich auf die beschriebene Stufe 35 hochgelevelt. Spieler, die weniger Kohle auf dem Konto haben, werden entsprechend niedriger aufgewertet.

Multiplayer-Modus

Muss ich im Multiplayer immer wieder von vorne anfangen? Wo werden eigentlich die Spielerdaten abgespeichert? Ich konnte keine entsprechenden Dateien finden. ALEXANDER, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Die Spielerdaten werden auf den lokalen Servern gespeichert. Wenn Sie einen Server erneut aufsuchen, auf dem Sie zuvor gespielt haben, können Sie auch Ihr vorhandenes Spielerprofil benutzen. Wählen Sie sich auf einem neuen Server ein, beginnen Sie das Spiel auch mit einem neuen Charakter. Damit Sie den Überblick behalten, welche Server Sie schon besucht haben, lassen Sie sich die entsprechenden Server nach der Option „Visited" auflisten.

Omicron-Systeme

Ich bin mit der Story fertig und suche jetzt die Systeme Omicron-Gamma und -Theta. Wie gelange ich dorthin? TOM, PER E-MAIL

Harald Wagner: Es gibt mehrere Möglichkeiten, in die Omicron-Systeme zu gelangen: Vom Honshu-Sektor fliegen Sie nach Sigma-13. Dort finden Sie entlang der Gitternetzlinie 5/6 im Sektor F das Sprungloch nach Sigma-17. Halten Sie sich dort wieder an die Gitternetzlinie 5/6. In der oberen rechten Ecke von Sektor 6E stoßen Sie direkt auf das Sprungloch nach Omicron-Theta. Im Omicron-Theta-System befindet sich im Sektor 6E das Sprungloch zu Omicron-Gamma.

Die Alternativroute führt über die Omega-Systeme ins Omicron-System und sieht so aus:

Start in Omega-3:
Das Sprungtor nach Omega-7 im Sektor 5G benutzen.
Omega-7:
Zum Sprungloch nach Omega-11 im Sektor 6F (unterhalb der Briesen Mining Facility) fliegen.
Omega-11:
Suchen Sie das Sprungloch nach Omega-41 im Sektor 5C (unterhalb der Freital-Base).
Omega-41:
Das Sprungloch nach Omicron-Gamma im Sektor 5E (unterhalb Freeport 5) benutzen.
Omega-41:
Fliegen Sie zum Sprungloch nach Omicron-Theta im Sektor 4F (oberhalb Freeport 5).



Titan-Jäger

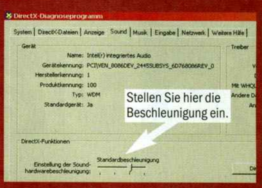
Wie gelange ich an den schweren Titan-Jäger und wo finde ich ihn? Außerdem habe ich gelesen, dass es einen so genannten Affenplaneten geben soll, stimmt das? MARK, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Sie müssen dazu in das Heimatsystem der Corsairs vordringen, sprich ins Omicron-Gamma-System fliegen. Auf dem Planeten Crete können Sie den Jäger für 776.380 Credits erwerben. Stellen Sie aber vorher sicher, dass Ihr Ruf bei den Corsairs wenigstens neutral ist. Sind Ihnen die Corsairs feindlich gesinnt, müssen Sie vorher entweder die Gegner der Corsairs attackieren oder Schmiergeld zahlen (dazu die Bars in den umliegenden Systemen, Planeten und Basen aufsuchen). Sind die Corsairs Ihnen erst einmal freundlich gesonnen, finden Sie in der Bar auf Crete die lukrativsten Missionen mit über 100.000 Credits Belohnung. Bei dem Affenplaneten handelt es sich um den Planeten Primus, der in einem der unbekannten Systeme beheimatet ist. Fliegen Sie dazu im Omicron-Gamma-System in den Sektor 2F. Dort versteckt sich das Sprungloch in das unbekannte System. Vorsicht: Dort angekommen, treiben jede Menge Nomad-Patrouillen ihr Unwesen.

FRAGE DES MONATS

Die am häufigsten gestellte Frage im letzten Monat bezog sich auf die Mikrofonprobleme in der zweiten Mission bei **Splinter Cell**. Obwohl viele Spieler sich an den korrekten Lösungsweg gehalten haben, klappte der Abschnitt trotzdem nicht.

Christian Müller: An dieser Stelle im Spiel gibt es leider immer noch schwerwiegende Fehler, wie uns mehrere Leser schon berichteten. Die einfachste Möglichkeit, diesen Bug zu beheben, bietet der aktuelle Patch auf die Version 1.2. Damit sollte das Problem eigentlich gefixt sein. Klappt der Missionsabschnitt damit immer noch nicht, gibt es dafür mehrere Möglichkeiten: Eine Ursache stellt ein Sound-Bug dar. Sie können diesen Bug beheben, indem Sie die Hardwarebeschleunigung Ihrer Soundkarte auf Standard setzen. Benutzen Sie dazu das DirectX-Diagnose-Tool Ihres Betriebssystems (unser Dank geht an unseren Leser Christian Dettenmaier für den Hinweis).



Ein weiterer Bug kann auch durch die Grafikeinstellung entstehen. Spielen Sie zum Beispiel mit einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten, kommt es unter Umständen ebenfalls zu dem Mikrofon-Bug. In diesem Fall hilft es, die Auflösung hochzusetzen. Sollte das bei Ihrem System nicht ohne weiteres möglich sein, ändern Sie die Auflösung in der Datei SplinterCellUser.ini (wir danken Bernd Schmidl für den Hinweis).

SPLINTER CELL Retina-Scanner

Ich komme in Mission 8: Chinesische Botschaft (2) nicht weiter. Ich bin in dem großen Raum, in dem zwei Flaggen hängen. Ich habe schon alle Gegner „versorgt", aber ich komme an dem Retina-Scanner nicht vorbei. Was kann ich tun ? CHRISTOPH, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Sie müssen den Offizier bei der Tür lebend greifen und ihn dazu zwingen, die Tür zu öffnen. Gehen Sie dazu wie folgt vor: Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten, den

Die PC-Games-Spiele-Experten















Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

GOTHIC 2 Wo ist Pedro?

Ich spiele im vierten Kapitel als Drachenjäger und finde jetzt diesen Pedro nicht. Gorax will aber, dass ich ihn aus dem Weg schaffe. HUGO, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Sie werden Pedro im vierten Kapitel nicht finden, ebenso wenig im fünften Abschnitt. Erst wenn Sie im sechsten Kapitel auf der Insel Irdorath sind, treffen Sie auf den Gesuchten. Durchstöbern Sie die dortige Orkhöhle genau – in einer der Zellen wird Pedro festgehalten.

GOTHIC 2 Schwere Drachenjägerrüstung

Ich spiele als Drachenjäger, bin jetzt im fünften Kapitel und möchte wissen, wo und wie ich die Schwere Drachenjägerrüstung bekommen kann. ALEX, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Über die schwere Drachenjägerrüstung wurde in den **Gothic 2**-Foren schon viel diskutiert. In der Regel erhalten die Spieler die Rüstung, wenn sie mehrere Voraussetzungen erfüllt haben:
1. Sie müssen sich im fünften Kapitel befinden.
2. Sie müssen den Almanach im Kloster gelesen haben. Damit wird eine Gesprächsoption bei Bennet, dem Schmied, freigeschaltet, so dass Sie ihm berichten können, dass Sie nach Irdorath gehen.
3. Sie müssen 20.000 Gold besitzen, um die Rüstung bezahlen zu können.

Sollte das Gold Ihr Problem sein, kommen die Dracheneier ins Spiel. Sie können die Eier an Bennet mit Gewinn verkaufen und wieder billig einkaufen. Dieses Spielchen lässt sich so lange betreiben, wie Sie wollen.

MORROWIND Tribunal: Wettermaschine

Ich muss eine Wettermaschine in Gang setzen. Man gelangt in das Tunnelsystem über eine Statue auf dem Marktplatz. Aber ich weiß nicht, wo sich die Maschine befindet. DOMINIK, PER E-MAIL

Harald Wagner: Die Höhlen unter der Stadt sind relativ linear aufgebaut. Zwar kann man sich nicht verlaufen, der Ausgang ist aber trotzdem schwer zu finden: In einem der ersten Räume finden sich Sprengsätze („satchels"), mit denen einer der zuammengebrochenen Gänge freigelegt werden muss. Sobald man die Sprengsätze im Inventar hat, reicht ein Mausklick auf die Geröllsteine, um diese zu aktivieren. Der restliche Weg zur Wettermaschine ist zwar lang, aber offensichtlich.

SILENT HILL 2 Alternatives Spielende

Ich habe das Ende „Verlassen" erreicht, eines der möglichen Enden. Es würde mich interessieren, wie man die anderen Enden erreichen kann. Gibt es außerdem irgendwelche Spezialgegenstände, die man nach dem Durchspielen finden kann? OLIVER, PER E-MAIL

David Bergmann: Sie können das Spiel mit folgenden Varianten beenden:

Das Wasser-Ende
1. Überprüfen Sie mehrmals Angelas Messer.
2. Lesen Sie das Tagebuch auf dem Dach des Krankenhauses.
3. Verfolgen Sie unbedingt das Gespräch im Reading Room mit dem Kopfhörer (gegen Ende des Spiels).
4. Hören Sie sich in dem langen Gang vor dem letzten Endgegner das Gerede von Mary bis zum Schluss an.

Das Wiedergeburt-Ende
Sie müssen die folgenden vier versteckten Gegenstände einsammeln, um dieses Ende zu Gesicht zu bekommen:
1. Das Buch „Blutrote Zeremonie"
2. Das Buch „Verlorene Erinnerungen"
3. Den Kelch aus Obsidian
4. Das Salbungsöl „Weißer Chrisam"

Das Maria-Ende
1. Achten Sie unbedingt auf Maria und schützen Sie die gute Frau vor Monstern. Sie dürfen Maria nicht aus Versehen mit Ihrer Waffe treffen.
2. Gehen Sie nach dem Treffen im Park nach Möglichkeit in das Hotel in der Nathan Avenue und nicht sofort zum Bowling.
3. Überprüfen Sie auf keinen Fall Marys Bild im Inventar.
4. Überprüfen Sie auf keinen Fall Angelas Messer.
5. Lassen Sie gegen Ende des Spiels Mary im langen Flur nicht ausreden, sondern gehen Sie gleich durch die Tür.

Die Spezialgegenstände nach erfolgreichem Durchspielen:
1. Die Kettensäge
Sie finden die Säge am Anfang des Spiels, wenn Sie den langen, öden Weg entlanglaufen, rechts bei den Baumstämmen. Das gute Stück ist schon von weitem zu hören.
2. Das Buch „Verlorene Erinnerungen"
In der Nähe der Texon-Tankstelle finden Sie einen Zeitungsstand, in dem das Buch versteckt ist.
3. Der Kelch aus Obsidian
Marschieren Sie in das Historical-Society-Museum. Der Kelch liegt auf einem grünen Tisch im Raum mit den vielen Bildern.
4. Weißer Chrisam
Das Fläschchen finden Sie auf dem Küchentisch im Blue Creek Apartment, Zimmer 105.
5. Das Buch „Blutrote Zeremonie"
Der rote Wälzer befindet sich im Reading Room, im zweiten Stock des Hotels. Schauen Sie im Regal mit den Kopfhörern nach.
6. Die Hundeschlüssel
Beenden Sie das Spiel mit dem Wiedergeburt-Ende. Jetzt finden Sie in der Nähe von Jack's Inn eine Hundehütte, in der sich der Hundeschlüssel befindet.
7. Sprühdose
Wenn Sie das Spiel dreimal durchgespielt haben, finden Sie das Spray im Wohnwagen in der Saul Street.

BLITZKRIEG Flak-Übernahme

Wie kann ich gegnerische Einheiten wie zum Beispiel Flakkanonen übernehmen? ANDREAS, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle: Sie müssen zunächst einmal die Flak-Mannschaft ausschalten. Dafür setzen Sie am besten den Scharfschützen ein oder fahren mit einem Panzer im aggressiven Modus schnell an der Flak vorbei. Das Bord-MG erledigt dann die Mannschaft. Ist das geschafft, kommen Ihre Versorgungs-Trucks ins Spiel. Wählen Sie einen Lkw aus, der im Bedienungsfeld der Steuerleiste ein Icon für Verstärkung (C) besitzt. Klicken Sie auf das Icon und dann auf einen Geländepunkt in unmittelbarer Nähe der Flak. Der Lkw wird dort eine neue Geschützmannschaft ausladen, sofern noch genügend Ressourcen auf der Ladefläche vorhanden sind (auf den Munitions-Balken achten).



GOTHIC 2 Keine Dietriche mehr

Ich bin bei der Miliz und weiß nicht, bei wem ich Dietriche kaufen kann. Thorben redet nicht mehr mit mir, weil ich Gritta ins Jenseits befördert habe. Ich habe keinen einzigen Dietrich mehr, brauche aber einen für einen Auftrag der Diebesgilde. FELIX, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Wenn Sie schon in der Diebesgilde sind, können Sie bei Kardif in der Kneipe Dietriche kaufen (vorher Diebeszeichen machen). Wenn Sie dem Fischhändler Halvor den Fischzettel gezeigt haben, wird er Ihnen ebenfalls im weiteren Gespräch Dietriche anbieten. Außerdem verkauft auch Engor in der Burg im alten Minental Dietriche.

Alternativ können Sie auch einen Cheat benutzen. Drücken Sie während des Spiels [C], um den Eigenschaften-Bildschirm zu erhalten. Geben Sie MARVIN ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Wechseln Sie mit C zum Spiel zurück. Öffnen Sie mit der F2-Taste die Konsole. Geben Sie INSERT ITKE_LOCKPICK ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie die Konsole, jetzt haben Sie einen Dietrich im Inventar.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

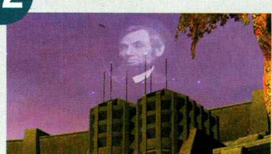
Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Freelancer

Direkt nach Beginn des Spieles sollte man von Manhattan aus zu den Koordinaten C7/C6 zur Grenze dieser Zonen fliegen, indem man einen Wegpunkt setzt. Wenn Sie rund fünf Kilometer entfernt sind, schalten Sie in den Kartenmodus. Dort finden Sie ein rotes Kreuz mit der Bezeichnung „Flint". Flint ist ein Wrack, das in einem radioaktiven Gebiet liegt und 20 Einheiten Drogen an Bord hat. Wenn man aus einer Entfernung von etwa 1.000 Metern auf das Wrack schießt, spuckt dieses die Drogen aus und man kann diese einsacken. Mit den Drogen fliegen Sie Richtung Manhattan. Dort gibt's 1.500 Credits pro Einheit, also insgesamt 30.000 Credits!

SASCHA TEBERNUM

2 Unreal 2



Starten Sie den Level „Severnaya" und laufen Sie in Richtung Staudamm. Nehmen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr mit. Wenn Sie nun mit dem Scharfschützengewehr auf die Lichtmasten auf dem Gebäude zoomen, entdecken Sie ein lustiges „Easteregg", das Sie abballern können.

ANDREAS GRAFMÜLLER

3 Splinter Cell

Wenn Sie schon Ihre ganze Munition an Tasern oder Ringflächengeschossen verbraucht haben, verwenden Sie einfach die Haftkameras. Schleichen Sie sich bis auf einige Meter an einen Gegner heran und schalten Sie ihn mit einem gezielten Kopfschuss lautlos aus. Holen Sie sich danach die Haftkamera zurück und schon haben Sie wieder Munition für den nächsten Feind. Auf diese Weise kann Ihnen die Munition niemals ausgehen.

BENEDIKT KLEINMEIER

4 Unreal 2

Wenn Sie gleich zu Beginn des Jump-Trainings über den Zaun und dann in die Kiste mit dem Gesicht springen, erhalten Sie eine Meldung, dass der zusätzliche Schießstand freigeschaltet wurde. Das ist dann das vierte Tor beim Waffen-Training.

YANNIC HÜBNER

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Öffnen Sie die Konsole mit der Tastenkombination „Shift+Ö". Geben Sie nun die aufgeführten Cheatcodes ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Bestätigt wird mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
91d428aa	Gott-Modus
fc1ef2ed	Munition auffüllen
43b24753	Unsichtbarkeit
3cfe170c	Unendlich Munition

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Drücken Sie während des Spiels die Eingabetaste und geben Sie die Cheatcodes ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
usr	Die ausgewählte Einheit wird beschrieben
togglefog	Nebel des Krieges ein- bzw. ausschalten
toggle vis	Gebäude ein- bzw. ausblenden
spawn xy	X eigene und Y gegnerische Einheiten erzeugen
dumpobj	Fähigkeiten der ausgewählten Einheit anzeigen
removedecors	Buschwerk ausblenden
setplayer	Spieler wechselt die Seite (nur im Mehrspieler-Modus möglich)
flatterrain	Spielfeld wird geebnet
save	Spielstand speichern
screenshot	Screenshot erstellen
quit	Spiel beenden

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Die Zirkumflex-Taste (^) öffnet die Konsole. Geben Sie die genannten Cheats ein, um die erwünschte Wirkung zu erzielen. Geben Sie den Code erneut ein, um sie wieder aufzuheben.

Cheat	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
behindview	Verfolger-Perspektive
god	Gott-Modus
godteam	Gott-Modus für das eigene Team
godterro	Gott-Modus für Feinde
godhostage	Gott-Modus für Geiseln
godall	Gott-Modus für alle Charaktere
ghost	Durch Wände gehen
playerinvisible	Unsichtbarkeit
walk	Zum normalen Modus zurückkehren
fullammo	Volle Munition
demorec	Demo aufnehmen
stopdemo	Aufzeichnung stoppen
demoplay	Demo wiedergeben
toggleunlimitedpractice	Unendliches Spiel
togglethreatinfo	Missionsziele anzeigen
neutralizeterro	Alle Gegner eliminieren
disarmbombs	Etwaige Bomben entschärfen
rescuehostage	Etwaige Geiseln automatisch retten
disablemorality	Moralwert ausschalten
callterro	Alle Terroristen rufen
tsprayfire	Terroristen schießen wild um sich
taimedfire	Terroristen schießen nur auf die Spielfigur
trunaway	Die Terroristen flüchten
rendspot	Die Aktionspunkte anzeigen
tnothreat	Terroristen agieren wieder „normal"
togglehostagethreat	Informationen zu den Geiseln anzeigen
showfov	Blickfeld einblenden
gundirection	Zielrichtung anzeigen
route	Laufweg der Terroristen/Geiseln verdeutlichen
killthemall	Alle NPCs sterben
killterro	Alle Terroristen sterben
killhostage	Alle Geiseln sterben
killrainbow	Alle Mitglieder des Rainbow-Teams sterben
killpawns	Alle Feinde sterben
quit	Spiel beenden

ENCLAVE

Öffnen Sie die Datei environment.cfg mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die Zeile „CON_ENABLE=1" ein. Speichern Sie die Änderung ab und starten Sie das Spiel. Jetzt können Sie während des laufenden Spiels die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^) öffnen. Geben Sie die Cheats ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen. Danach bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
cmd_noclip	Geist-Modus
cg_menu "cheatmenu"	Cheat-Menü einblenden
cg_menu "god mode"	Gott-Modus
cg_menu "complete mission"	Mission erfolgreich beenden

EUROFIGHTER TYPHOON

Man kann nicht nur den Eurofighter fliegen, sondern auch alle anderen Flugzeuge und sogar Helikopter, die im Spiel vorkommen. Dazu müssen Sie bei der Anmeldung einen neuen Benutzer mit Namen der jeweiligen Maschine erstellen:

- Tornado
- Harrier
- Viggen
- Gripen
- SR-71
- C-17
- MiG-27
- MiG-29
- S-37
- SU-25
- AN-255
- Apache
- Chinook
- Hind

CONFLICT: DESERT STORM

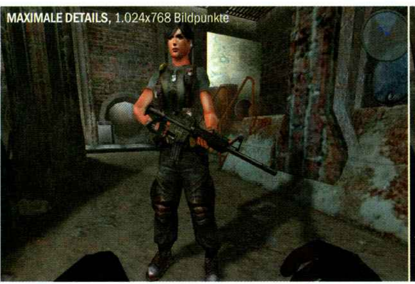
Der Cheat-Modus wird aktiviert, indem Sie im Hauptmenü die linke Shift-Taste gedrückt halten und DESERTWATCH eingeben. Nun können Sie im Options-Bildschirm das Cheat-Menü anwählen. Dort dürfen Sie verschiedene Parameter abändern und sämtliche Levels freischalten.

APACHE AH-64 AIR ASSAULT

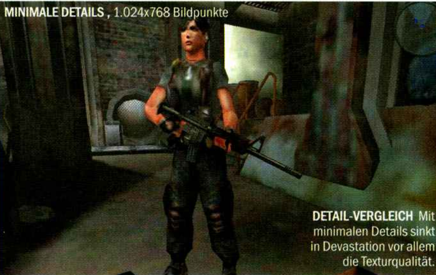
Folgende Cheats geben Sie während des Spiels ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
JKGODM	Unverwundbarkeit an/aus
JKAMMO	Unendlich Munition an/aus
JKMSUC	Die aktuelle Mission sofort gewinnen

Tuning-Tipps



MAXIMALE DETAILS, 1.024x768 Bildpunkte



MINIMALE DETAILS , 1.024x768 Bildpunkte

DETAIL-VERGLEICH Mit minimalen Details sinkt in Devastation vor allem die Texturqualität.

Devastation

Devastation ist ein typischer Shooter mit leistungsfähiger Unreal-Engine als Pixel- und Polygonmotor.

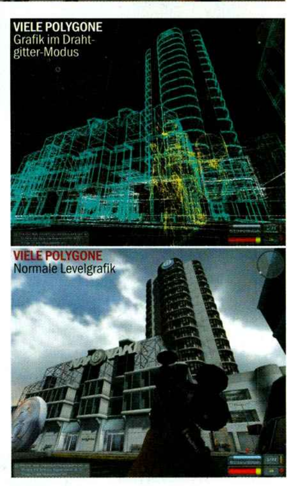
Ähnlich wie in **Unreal 2** sind die Levels in **Devastation** recht detailliert, außerdem verwendet Entwickler Digitalo die Karma-Physik-Engine, mit der nahezu alle Objekte bei einem Treffer physikalisch korrekt durch die Gegend fliegen. Aufgrund der großen Menge an gleichzeitig dargestellten Spielfiguren benötigen auch die KI-Berechnungen außerordentlich viel Rechenzeit. Das alles geht zulasten des Prozessors, unterhalb von 2 GHz wird die Luft ohne entsprechende Tuningmaßnahmen dünn. Ältere Grafikkarten wie mit Geforce2-Chip kommen hingegen nur bei hohen Auflösungen in Schwierigkeiten, ab Geforce4 Ti-4200 tut sich in Sachen Framerate nur noch wenig. Mehr dazu im Tuning-Tipps-Kasten.

Zeitlupe für John-Woo-Fans

Wie bei fast allen Spielen mit **Unreal**-Engine können Sie ganz einfach einen Zeitlupen-Modus freischalten. Öffnen Sie dazu die Datei „User.ini" im **Devastation**-Ordner mit dem Windows-Editor. Info: Die Datei befindet sich unter WinXP nicht im Installations-Verzeichnis, sondern im **Devastation**-Ordner unter „Eigene Dateien". Haben Sie die User.ini geöffnet, scrollen Sie einfach ein paar Zeilen nach unten zu den Tastatur-Belegungen und suchen sich zwei freie Buchstaben aus (Beispiel: Z und U). Ändern Sie die Einträge wie folgt ab: Z=slomo 0.3 und U=slomo 1. Speichern Sie ab, schließen Sie den Editor und starten Sie **Devastation**. Nun können Sie so oft Sie wollen die Spielgeschwindigkeit mit der „Z"-Taste auf ein Drittel verringern und mit der „U"-Taste wieder auf normale Geschwindigkeit anheben.

Cheats, Cheats, Cheats

Mit der Taste „Ö" öffnen Sie die Konsole. Dort können Sie unter anderem folgende Cheats eingeben: „god" für Unsterblichkeit, „dopefish" für Unsterblichkeit, alle Waffen und maximale Munition. Mit „fly" können Sie wie ein Vogel fliegen, „walk" befördert Sie wieder auf den Boden. Sollten Sie mal irgendwo feststecken, können Sie sich mit dem Konsolenbefehl „ghost" befreien („walk" macht den Befehl rückgängig). DIRK GOODING



VIELE POLYGONE Grafik im Drahtgitter-Modus

VIELE POLYGONE Normale Levelgrafik

DAS GRAFIK-MENÜ VON DEVASTATION



1 Hier stellen Sie die gewünschte Auflösung ein. Ab einer Geforce3 können Sie problemlos 1.024x768 Bildpunkte auswählen, langsamere 3D-Karten nehmen 800x600.

2 Über diese drei Schieberegler können Sie das Bild problemlos soweit aufhellen, dass Sie auch in dunklen Levels genug sehen können – sehr nützlich.

3 Mit diesem Schieberegler verändern Sie die Qualität der Leveltexturen. Schieben Sie den Regler bei älteren Grafikkarten (Geforce2 MX, TNT2) in Mittelposition.

4 Mit „Spielfigurendetails" verändern Sie die Qualität der Modell-Texturen. Lassen Sie den Regler auch bei älteren 3D-Beschleunigern (Geforce2 MX, TNT2) ganz links.

5 „Komplexe Spielerschatten" benötigt aufgrund der Menge an gleichzeitig sichtbaren Spielfiguren viel Rechenpower. Sollte man bei Rucklern als Erstes deaktivieren.

6 Mit diesem Schalter stellen Sie die Farbtiefe der Light Maps (Texturen zur Levelbeleuchtung) ein. Lohnt sich vor allem für ältere 3D-Chips (Geforce2 MX, TNT2).

7 „Kampfspuren bleiben" bestimmt, wie lange Einschusslöcher eingeblendet bleiben. Auch hier lohnt es sich für schwächere PCs, den Balken weit nach links zu bewegen.

8 Die letzte Option „Hohe Waffendetails" hatte keinerlei Auswirkung auf die Performance, auch ein optischer Unterschied ließ sich nicht entdecken. Wir empfehlen: einschalten.

TUNING-TIPPS

Um Devastation in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

Mit einer Geforce2 MX sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ Schieberegler „Texturdetails" in Mittelposition bewegen
- ☐ Regler „Spielfigurendetails" in Mittelposition bewegen
- ☐ „Einfache Beleuchtung" aktivieren

Mit einer Geforce2 Ti/Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ Schieberegler „Texturdetails" auf 2/3 bewegen
- ☐ Schieberegler „Spielfigurendetails" auf 2/3 bewegen
- ☐ „Einfache Beleuchtung" aktivieren

Mit einer Geforce3/4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 Bildpunkte setzen
- ☐ Schieberegler „Texturdetails" ganz nach rechts bewegen
- ☐ Regler „Spielfigurendetails" ganz nach rechts bewegen

Mit einer Gf4 Ti-4600/Radeon 9500/9700 Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.280x1.024 Bildpunkte setzen

Mit weniger als 2.200 MHz sollten Sie:

- ☐ „Komplexe Spielerschatten" deaktivieren
- ☐ Schieberegler „Kampfspuren bleiben" nach links bewegen

Tropico 2



MEHR VOM SPIEL Anhand dieses Screenshots erkennt man deutlich, dass man mit höherer Auflösung immer mehr vom Spielfeld sieht.



SINNVOLL Die Balken-Funktion ist besonders für Flachbildschirme geeignet, um pixelige Grafik zu vermeiden.

Die bunte Karibik-Wirtschaftssimulation stellt einige Ansprüche an Ihren PC. Durch unsere Tuning-Tipps können Sie etwaigen Performance-Problemen elegant aus dem Weg gehen.

Für 2D-Spiele wie **Tropico 2** sind die 3D-Funktionen einer Grafikkarte nicht relevant. Hier kommt es eher auf die Megahertz-Muskeln der CPU und ein besonders dickes Speicherpolster an. Denken Sie also daran: Für eine hohe Auflösung brauchen Sie nicht wie sonst üblich eine schnelle Grafikkarte, sondern einen leistungsstarken Prozessor. Sobald Sie in **Tropico 2** die Auflösung erhöhen, sehen Sie im Gegensatz zu einem Ego-Shooter auch mehr Spielfläche und somit mehr Einheiten und sich bewegende Objekte, die alle animiert und vom Computer einigermaßen intelligent über die Landschaft gelenkt werden wollen.

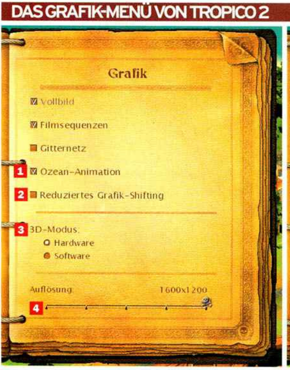
Schnelles Tuning
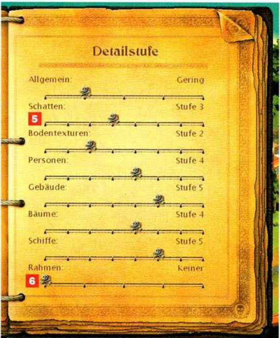
Sehr hilfreich bei der generellen Grafik-Einstellung in **Tropico 2** ist der oberste Menü-Regler „Allgemein", denn er passt die Einstellungen der übrigen sechs Detail-Schalter automatisch an. Ist Ihnen das Spiel auf der niedrigsten „Allgemein"-Detailstufe zu langsam, sollten Sie individuell feinjustieren – hierfür bieten sich vor allem die Optionen „Schatten" und „Bodentexturen" an. Wenn Sie einen schwachen PC unterhalb von 800 MHz besitzen, stellen Sie die Auflösung auf 800x600 und verkleinern den Bildausschnitt einfach über die „Rahmen"-Einstellung. So bleibt die Auflösung akzeptabel und das Spiel wird trotzdem etwas flüssiger. Dieses Vorgehen empfehlen wir auch für Laptops oder Flachbildschirme (siehe Tuning-Tipps-Kasten).

BERND HOLTMANN

PIXELPARTY Die Auflösung 640x480 sollten Sie sich nicht antun. Alle Schriften sind schlecht lesbar.

DAS GRAFIK-MENÜ VON TROPICO 2





1 Die Animation des Ozeans können Sie im Zweifelsfall abschalten. Der Leistungsgewinn wiegt den Qualitätsverlust locker wieder auf.

2 Diese Funktion brauchen Sie wirklich nur bei sehr langsamen PCs mit weniger als 128 MByte und/oder weniger als 700 MHz.

3 Hier können Sie einige Grafik-Berechnungen auf die Grafikkarte auslagern. Lassen Sie daher immer „Hardware" aktiviert.

4 Für mehr als 1.024x768 benötigen Sie mindestens 1.400 MHz unter der PC-Haube. CPUs unter 1 GHz sollten mit 800x600 Bildpunkten betrieben werden.

5 Hier bedienen Sie alle Grafikeinstellungen über einen Regler. Für Feintuning empfehlen sich die Optionen „Schatten" und „Bodentexturen".

6 Je höher der schwarze Rahmen um das Spielfeld, desto flüssiger läuft das Spiel. Besonders empfehlenswert, um die Auflösung 640x480 zu vermeiden.

TUNING-TIPPS

Um Tropico 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.200 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce2 MX

Mit weniger als 512 MByte RAM sollten Sie:
- ☐ „Auflösung" auf „800x600" stellen
- ☐ „Detailstufe: Allgemein" auf „Mittel" stellen

Mit weniger als 1.200 MHz sollten Sie:
- ☐ „Auflösung" auf „800x600" stellen
- ☐ „Detailstufe: Allgemein" auf „Mittel" stellen

Mit weniger als 800 MHz sollten Sie:
- ☐ „Auflösung" auf „800x600" stellen
- ☐ „Detailstufe: Rahmen" auf „Mittel" stellen
- ☐ „Reduziertes Grafik-Shifting" aktivieren
- ☐ „Detailstufe: Allgemein" auf „Niedrig" stellen

Wenn Sie einen TFT-Bildschirm besitzen:
- ☐ Stellen Sie die optimale Monitor-Auflösung ein und verkleinern Sie dann das Sichtfeld über den Regler „Detailstufe: Rahmen".

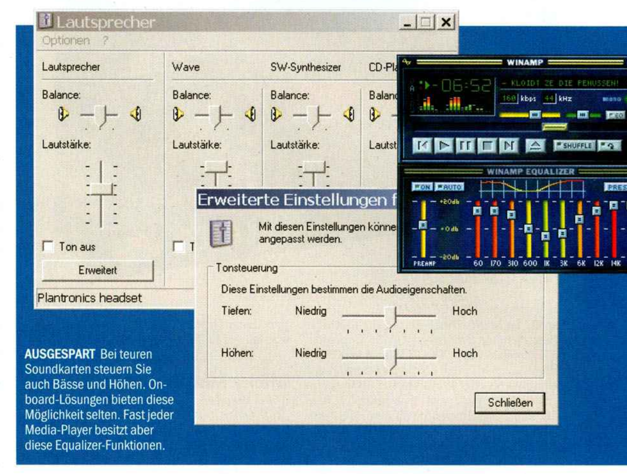
Hardware-Hilfe

Wenn der PC zu heiß wird

Ich habe ein Problem mit meiner brandneuen Hercules 3D Prophet 9700 Pro. Bei Battlefield 1942 und Raven Shield bleibt während eines Multiplayer-Matches plötzlich das Bild stehen. Ich kann dann lediglich den PC neu starten. Ich habe die neuen Catalyst-Treiber 3.1 von eurer Heft-DVD installiert und siehe da: Raven Shield läuft problemlos, Battlefield aber immer noch nicht. Woran liegt das?

MAURICE ALABOR, PER E-MAIL

Laut der Support-Webseite von Grafikchip-Hersteller Ati stürzen auch andere Spiele des Öfteren mit Radeon-9700-Pro-Grafikkarten ab. Der aktuelle Treiber von unserer Heft-DVD behebt diese softwaretechnischen Mängel allerdings. Die immer noch auftretenden Abstürze bei Ihrem PC haben vermutlich andere Gründe. Die Radeon 9700 Pro muss über einen Adapter mit dem Netzteil verbunden werden – wenn dieses auf der Fünf-Volt-Leitung nicht ausreichend Strom liefert, kann es zu Abstürzen kommen. Hier hilft Ihnen im Zweifel nur der Test mit einem etwas leistungsfähigeren Netzteil. Auch die Hitze-Entwicklung in Ihrem PC kann für die Abstürze verantwortlich sein. Besonders PCs in kleinen Gehäusen erleiden ohne Gehäuselüfter oft einen Hitze-Absturz. Schrauben Sie probehalber das Seitenteil Ihres PCs ab und starten Sie das Spiel wie gewohnt. Wenn Ihr PC nun weniger häufig abstürzt, sollten Sie ein paar Euro in einen oder mehrere 80-Millimeter-Gehäuselüfter investieren und diese an der Front- und Rückseite Ihres Gehäuses einbauen.



AUSGESPART Bei teuren Soundkarten steuern Sie auch Bässe und Höhen. Onboard-Lösungen bieten diese Möglichkeit selten. Fast jeder Media-Player besitzt aber diese Equalizer-Funktionen.

Billig-Sound von der Hauptplatine

Ich habe eine Onboard-Soundkarte mit Avance-AC'97-Codec und benutze Kopfhörer. Allerdings habe ich mit den Kopfhörern kaum Bässe und möchte daher die Bass- und Höheneinstellungen verändern. Geht das auch mit obigem Soundchip oder brauche ich dazu eine „richtige" Soundkarte?

JAKOB MÜLLER, PER E-MAIL

In den Systemeinstellungen für Onboard-Soundkarten sind diese Klang-Einstellungen meistens nicht vorgesehen. Allerdings besitzen viele Wiedergabeprogramme wie der Windows Media Player oder Winamp (www.winamp.com) eine Equalizer-Funktion, die Sie sicher von Hi-Fi-Anlagen her kennen. Damit stellen Sie den Klang von Audio-CDs und Multimedia-Dateien nach Ihrem Wunsch ein. Sie können auch gleich auf eine vollwertige Soundkarte umsteigen. Terratec bietet zurzeit ein unschlagbar günstiges Paket aus 5.1-Platine, Headset und den Spielen **Splinter Cell**, **Morrowind** und **Warcraft 3** an. Das Paket heißt Aureon 5.1 Fun Games und wandert für 99 Euro über die Ladentheke.



INKOMPATIBEL Die günstige Budget-Version von Stronghold ist nicht kompatibel zu den Patches der Vollpreis-Version.

Kein Spaß mehr mit TNT2

Seit der Installation von Windows XP habe ich ein großes Problem mit meiner Diamond Viper V770. Die Grafikkarte verwendet den RivaTNT2-Grafikchip, steckt auf einem Elitegroup-Mainboard und nutzt die neuesten Referenztreiber von Nvidia. Besser gesagt: sollte sie nutzen. Ich bekomme stets folgende Meldung, wenn ich im Gerätemanager die Grafikkarte anwähle: „Fehlercode 10: Gerät kann nicht gestartet werden." Ich habe viele Versionen des Referenztreibers ausprobiert, offizielle wie inoffizielle. Es tritt immer wieder der gleiche Fehler auf. Ich hoffe, Sie können mir weiterhelfen.

DANIEL, PER E-MAIL

Haben Sie die Grafikkarte schon in einem anderen PC ausprobiert? Wenn sie dort auch nicht funktioniert, kann die Platine tatsächlich defekt sein. Ein genereller Tipp: Aktualisieren Sie das BIOS Ihres Mainboards und installieren Sie die aktuellen Chipsatz-Treiber, bevor Sie die Grafikkarte einbauen und den Treiber installieren. Das BIOS-Update ist eine risikoreiche Aufgabe, die Laien nicht durchführen sollten. Fragen Sie dazu einen versierten Freund, Bekannten oder einen Fachhändler, der Ihnen bei der Durchführung hilft.

Gothic 1 zum Schleuderpreis

Gestern habe ich mir das Spiel Gothic für zehn Euro gekauft. Leider ruckelt es auf meinem PC so stark, dass ich im Menüpunkt „Einstellungen" alle Werte auf den niedrigsten setzen musste. Selbst die Auflösung steht jetzt auf 640x480 bei 16 Bit Farbtiefe. Es ruckelt immer noch. Auf der Verpackung steht, dass ich mindestens einen Pentium 2 mit 400 MHz, eine 3D-Grafikkarte mit 16 MByte RAM und ein Gigabyte Festplattenspeicher brauche. Ich besitze einen AMD Duron mit 800 MHz, eine Geforce2 MX, 192 MByte Hauptspeicher und mehr als ausreichend freien Festplattenspeicher. Auch treiberseitig ist bei mir alles auf aktuellem Stand, selbst den neuesten Gothic-Patch (1.08k) habe ich installiert. Liegt das an Windows XP? Wenn ja, gibt es dafür einen Patch?

CHRISTOPH SCHANZ, PER E-MAIL



SCHNÄPPCHEN Für 99 Euro bietet Terratec eine 5.1-Soundkarte zusammen mit drei aktuellen Spielen und einem Headset an – ein gutes Angebot.

Mainboard gegen ein neues auszutauschen und damit auch auf DDR-SDRAM umzusteigen. Außerdem hätte ich gerne eine separate Soundkarte. Welchen Chipsatz empfehlen Sie, wenn ich spätestens in einem Jahr einen neuen Athlon XP mit Barton-Kern nachrüsten will?

SABINE UNGER, PER E-MAIL

Für den Barton-Athlon-XP empfehlen wir Ihnen ein Nforce2-Mainboard. Zurzeit teilen sich das A7N8X Deluxe von Asus (ca. € 165,-) und das CT-7NJS Zenith von Chaintech (ca. € 165,-) in dieser Kategorie den ersten Platz. Aber denken Sie daran, den richtigen Speicher für das Mainboard zu kaufen. DDR400-Speicher bringt auf Nforce2-Platinen keine Performance-Verbesserung gegenüber DDR333-RAM – zumindest, wenn der Frontside-Bus nur mit 133 oder 166 MHz taktet – in einem solchen Fall fahren Sie mit dem günstigeren DDR333-Speicher besser. Mehr Details zu Hauptprozessoren, Mainboards und Hauptspeicher finden Sie in unserer Einkaufshilfe ab Seite 164. Eine erstklassige Soundkarte ist die Soundblaster Audigy 2 von Creative (ca. € 134,-). Sie beherrscht alle 3D-Soundstandards, die bislang in Spielen eingesetzt wurden, und verfügt sogar über einen eigenen Firewire-Anschluss. Wesentlich günstiger ist die Soundblaster Audigy Player – die kostet rund 90 Euro.

Ihr PC ist nicht schnell genug für **Gothic** – das liegt nicht am Betriebssystem. Im Gegenteil, denn die meisten Spiele stellt Windows XP mit mindestens 256 MByte RAM sogar schneller dar als Windows 98 oder Windows Me. In unserem Testcenter haben wir auch herausgefunden, dass **Gothic** sehr hohe Ansprüche an den Hauptprozessor stellt – den Angaben auf der Verpackung können Sie also nicht vertrauen. Wenn Sie Ihren PC etwas aufrüsten wollen, sollten Sie Ihr Geld in zusätzlichen Hauptspeicher investieren. Die Speicherpreise sind momentan vergleichsweise niedrig – mit weiteren 128 MByte sollte dann **Gothic 1** nicht optimal, aber dennoch ganz zackig laufen.

Die Erleuchtung

Sie haben in der Ausgabe 05/03 im CeBIT-Artikel auf Seite 176 das Leucht-Keyboard Auravision Eluminx vorgestellt. Dort steht, dass dieses Keyboard bereits in Deutschland erhältlich sei. Nach längeren Recherchen bei Händlern und im Internet konnte ich aber keine Adresse finden, bei der man dieses Keyboard erwerben kann. Können Sie mir helfen?

CLAUS LONGERICH, PER E-MAIL

Bis der Vertrieb in Deutschland anläuft, vergeht noch eine Weile. In der Übergangsphase melden Sie sich unter der E-Mail-Adresse prevent@t-online.de bei der deutschen Pressestelle. Dort nimmt man Ihre Bestellungen gerne entgegen. Einen Test der interessanten CeBIT-Neuvorstellung finden Sie übrigens auf Seite 182.

Micky Maus im Ohr

Bei diversen Spielen wie DTM Race Driver, Mafia oder Rally Sport Challenge geben meine Lautsprecher nur Sounds in einer sehr hohen Tonlage wieder. Die Autos in DTM Race Driver hören sich wie Nähmaschinen an, die Stimmen des Boxenfunks klingen wie Micky Maus. Wie kann ich diesen Fehler beheben?

NICO, PER E-MAIL

Der Fehler ist vermutlich bei der Soundkarte zu suchen. Unser Tipp: Besuchen Sie die Webseite des Herstellers Ihrer Soundkarte, laden Sie sich die aktuellen Treiber für Ihr Betriebssystem herunter und installieren Sie diese anschließend. Hat sich das Micky-Maus-Problem danach immer noch nicht erledigt, installieren Sie zusätzlich die aktuelle Version von Microsofts Spiele-Schnittstelle DirectX. Die finden Sie unter anderem auf unserer Heft-CD und -DVD oder im Internet unter www.microsoft.com/directx.

Nforce2 - eine gute Wahl

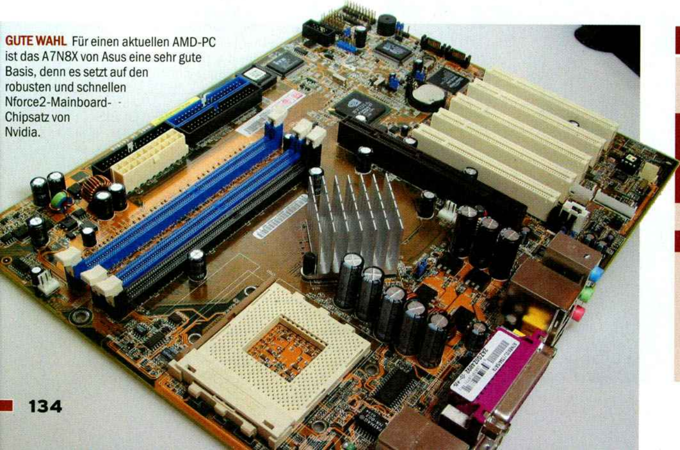
Ich möchte meinen PC aufrüsten und habe dazu ein paar Fragen. Ich besitze einen Athlon XP 1600+ (Palomino-Kern), ein KT133-Mainboard mit Onboard-Soundkarte, Geforce4 Ti-4200 und 512 MByte SDR-SDRAM. Ich dachte daran, das

Störrisches DVD-Laufwerk

Kürzlich habe ich mir das Strategiespiel Stronghold gekauft. Wenn ich es versuche zu starten, erscheint eine Fehlermeldung, dass das Spiel einen Fehler in Stronghold.exe verursacht. Nach dem Patch auf Version 1.2 verschwand dieses Problem, dafür fordert mich nun das Spiel auf, die korrekte CD einzulegen, obwohl das Original im Laufwerk liegt. Die CD ist allerdings nicht defekt. Ist mein DVD-Laufwerk vielleicht schuld an dem Problem? Ich habe ein LG DVD-ROM DRD8120B mit aktuellen Treibern. Auch DirectX und der Grafikkartentreiber sind aktuell. Könnt ihr mir helfen?

MARTIN RÄUBER, PER E-MAIL

Während der Installation und vor dem Start sollten Sie alle Hintergrundprogramme beenden – also auch Virenscanner. Der Absturz direkt nach der Installation ist vermutlich auf ein marodes Windows-System zurückzuführen. Wenn Ihre Windows-Installation älter als ein Jahr alt ist, sollten Sie es neu installieren, um Probleme mit Dateileichen alter Programme zu vermeiden. Wenn das Problem damit noch nicht gelöst ist, wenden Sie sich an den Hersteller-Support. Unter der Telefonnummer 01805-217316 erreichen Sie von Montag bis Freitag die technische Hotline des deutschen Vertriebs Take 2 – das Telefonat kostet 0,12 Euro pro Minute.



GUTE WAHL Für einen aktuellen AMD-PC ist das A7N8X von Asus eine sehr gute Basis, denn es setzt auf den robusten und schnellen Nforce2-Mainboard-Chipsatz von Nvidia.

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Tropico 2: Die Pirateninsel

Grölende Freibeuter, anrüchige Etablissements und krächzende Papageien – und das alles auf Ihrer eigenen Insel. Arbeiten Sie sich als Piratenanführer auf Ihrem Eiland nach oben und schröpfen Sie die Großmächte Frankreich, England und Spanien. Wir erklären Ihnen die grundlegenden Taktiken für einen leichten Einstieg.

Erste Schritte

Wie sorge ich für ausreichend Holz?

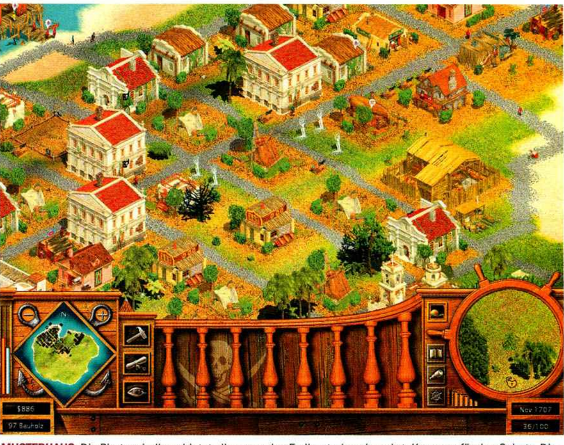
Als Grundstock für Ihr Vorhaben benötigen Sie genügend Holz. Im Normalfall schaffen es die Holzfäller, den Wald schneller zu roden, als ihn die Sägemühlen zu Brettern verarbeiten können – das kann durch gelernte Holzfäller etwas ausgeglichen werden. Zwei Mühlen sollten es aber schon sein. Mit der Zeit roden die Arbeiter rundherum die Bäume, was später zu längeren Wegen führt. Damit die Produktion nicht zu sehr verlangsamt wird, setzen Sie die Holzproduktion an verschiedene Stellen. Zwei oder drei Axtschwinger genügen vollends, je nachdem, ob Sie auch gelerntes Personal besitzen oder nicht. Apropos Personal: Kommen Sie mit der Zahl Ihrer Arbeiter nicht zurecht, lassen Sie kurzzeitig statt der vier nur zwei Holzfäller pro Lager arbeiten.

So halten Sie die Piraten bei Laune

Fangen Sie die zu Tal stürzende Laune der Piraten gleich am Anfang etwas ab. Eine einfache Brauerei mit Schmugglerloch sollte es zunächst tun. Sobald Sie mehr Gefangene verschleppt haben, gönnen Sie den Piraten die eine oder andere Dirne und etwas Glücksspiel. Das hat aber keine Priorität. Hier gilt die Devise: Erst die Arbeit, dann das Vergnügen – zumal Ihre Piraten ohne Freizeitangebot stets auf dem Schiff herumlungern und so immer für die nächste Kaperfahrt bereit sind.

Sorgen Sie für genügend Arbeiter

Arbeiter für die Betriebe sind für den wirtschaftlichen Ausbau immens wichtig. Ansonsten stehen Ihre Gebäude leer oder verschlingen unterbesetzt nutzlos Gold. Ihre Schiffe können bereits schlecht ausgestattet auf Sklavenhatz gehen, lediglich etwas Nahrung muss an Bord sein. Haben Sie einen Patron, so karrt dieser genügend Gefangene heran. Beschränken Sie sich in diesem Fall auf Raubzüge und holen sich den einen oder anderen Experten.



MUSTERHAUS Die Piratensiedlung bietet alles, was das Freibeuterherz begehrt: Kanonen für den Schutz, Dirnen und Kurtisanen zum Vergnügen – und das alles direkt neben dem gewohnten Arbeitsplatz.

Siedlungsbau

Die ideale Zusammenstellung dafür gibt es nicht. Meistens geben die schon vorhandenen Bauten und die Inselform den restlichen Aufbau der Piratenstadt vor. Trotzdem müssen Sie sich an ein paar einfache Regeln halten, damit Sie zu einer florierenden Wirtschaft und einer schlagkräftigen Flotte kommen.

Piratenzufriedenheit

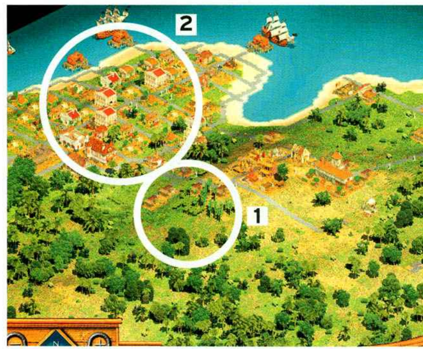
1. Legen Sie eine separate Piratensiedlung an, möglichst dicht beim Hafen und den Bauten zur Piratenbespaßung. So können Sie dort jede Menge anarchisches Dekor aufstellen, ohne die Gefangenen damit zu beeinträchtigen. Nun fehlt nur noch eine schützende Komponente wie Kanonen, und die Seeräuber sind durchgängig am grinsen.

2. Die Piratenzunft ist schwer zufrieden zu stellen. Zunächst langen ein paar Behausungen, Alkohol und einfache Dirnen. Nach ein paar Jahren residieren dann aber auch hochkarätige Seebären auf Ihrer Insel. Die Bedürfnisse ändern sich also mit der Zeit. Planen Sie darum beim Angebot voraus. Plantagen können zum Beispiel bereits Rohstoffe produzieren, die erst später bei Bedarf für die nötige Stimmung sorgen. Auch bringen zu viele kleine Betriebe nichts, sie sind kostenintensiver als ein großer, bieten aber nicht die gleiche Qualität.

3. Brauchen Sie zum Missions-Ende hin noch eine glücklichere Bevölkerung, um zu gewinnen, so gibt es dafür ein paar einfache Tricks. Picken Sie sich die Unzufriedenen einzeln heraus. Beschenken Sie diese mit Hüten, Federgetier oder einfach nur Geld. Bringt der Aufwand nichts, geben Sie die Burschen einfach zum Abschuss frei. Über niedrigere Preise, Saufgelage und ähnliche Erlässe freut sich


LANDWIRTSCHAFT Die blühenden Plantagen auf fruchtbarem Boden und die Betriebe gleich daneben sorgen für ausreichend Nachschub für leere Mägen.


KAHLSCHLAG Bis vor ein paar Jahren war hier in der Landschaft noch ein dichter Urwald vorzufinden. Inzwischen wurden aus den Baumfällern Marathonläufer.



VERLAGERT Verbannen Sie die Plantagen (1) und setzen Sie den Hafen neben das Wohnviertel (2). Die Piraten umrunden sonst regelmäßig die komplette Bucht.



FALSCH GEWICKELT Die beiden Herren am Strand kommen nicht weiter, die Bucht ist ein großes Hindernis. Bauen Sie wichtige Anlagen nie gegenüber an den Strand.

jeder, je nachdem, welcher Bedarf vorhanden ist. Übrigens ziehen ein paar neue Rekruten die Moral nach oben, sobald das Frischfleisch auf der Insel ankommt.

4. Nicht immer, wenn Smitty Ihnen rät, ein neues Gebäude zu bauen, müssen Sie das auch tun. Überprüfen Sie die Belegschaft Ihrer Betriebe, Unterbesetzung schränkt den Nutzen stark ein. Ein anderer Grund für schlechte Laune kann das ununterbrochene Rumschippern sein. Legen Sie zwischen den Fahrten eine Pause ein und gönnen Sie den Seebären einen längeren Landgang, um die verstimmten Gemüter wieder auf ein verträgliches Maß zu heben.

5. Die Raubeine sollten es von den einschlägigen Etablissements nicht weit zum Schiff haben. Bordaufrufe dauern sonst unnötig lange und die Landgänge tragen nicht so effektiv zur Belustigung Ihrer Untergebenen bei.

6. Während Ihre Piraten auf See sind, werden Ihre Unterhaltungsbetriebe neu ausgestattet und bieten bei deren Rückkehr wieder ein besseres Angebot. Vorausgesetzt, reiche Gefangene essen nicht alles weg. Ohnehin sollten die Gefangenen nicht das Angebot für die Piraten schmälern, indem sie die freien Plätze belegen – Seeräuber haben Vorrang.

Gefangenenverwaltung

1. Verteilen Sie mehrere Schlafsäle und Kochzelte über die Stadt. Gerade in der Nähe größerer Betriebe sind diese zwingend erforderlich. Solange die Arbeiter unterwegs zur Nahrungsaufnahme und Ausruhen sind, ruht logischerweise auch die Arbeit. Verhungerte sind nur bei Überbevölkerung akzeptabel, andernfalls fehlen Ihnen die Verstorbenen an allen Ecken und Enden.

2. Vergessen Sie das ordentliche Dekor. Spendieren Sie den Gefangenen lieber geistlichen Beistand und einen Galgen oder eine Folterkammer. Zum Ausgleich des Anarchoschmucks setzen Sie ein paar Gruselfiguren an jede Ecke, wo sich die Verschleppten aufhalten. Die Piraten werden es Ihnen danken und die Gefangenen bleiben gefügig.

3. Reiche Gefangene taugen nicht als Arbeitskräfte. Dafür besuchen sie gerne die einschlägigen Etablissements, wo sie auch dementsprechend Moneten lassen. Je länger sich diese auf Ihrer Insel befinden, umso mehr Lösegeld erhalten Sie bei Auslieferung. So kann es schon mal vorkommen, dass Sie für einen Einzelnen statt der 100 $ das Vier- bis Fünffache einsacken können. Prinzipiell ist es immer gut, sie als Reserve für schlechte Zeiten in der Hinterhand zu haben. Nur, wenn die Kapazitäten der Unterhaltungsbranche nicht mehr ausreichen oder die Stimmung ein gefährlich niedriges Niveau erreicht hat, entledigen Sie sich ihrer sofort. Letzteres können Sie aber durch den Bau eines Hotels wirkungsvoll verhindern.

Wie komme ich an Gold?

1. Geld scheffeln Sie über Ihre Flotte oder den Schmugglertreff. Die Einnahmen und Ausgaben auf Ihrer Insel halten sich bis auf etwaige Anlaufschwierigkeiten die Waage. Tabakindustrie und Tortenbäcker können Ihren Bedarf aber mehr als nur decken, ebenso wie vorhandene Waffenindustrie. Verhökern Sie den Überschuss und rüsten Sie mit dem Zaster die Schiffe weiter auf, veranstalten Sie Feste oder greifen Sie einfach mehr für Ihren persönlichen Vorrat ab.

2. Die kleinen Einmannbetriebe bringen nur geringen Gewinn, tragen aber zur guten Laune der Piraten bei – vor allem, solange diese noch einen geringen Rang bekleiden. Die große Kohle spülen gut ausgelastete Kasinos in Ihre Kasse, die auch für reiche Gefangene ein annehmbares Ambiente bieten. Ausreichend Personal und eine blühende Insel vorausgesetzt, setzen Sie lieber auf Großbetriebe und Luxusgüter.

3. Zögern Sie nicht, unrentable Gebäude abzureißen. Die Belegschaft lässt sich sicher besser einsetzen. Melden Ihre Piraten Bedarf an, so versuchen Sie es lieber mal an einer anderen Stelle oder bauen Sie ein alternatives Gebäude. Meist hilft jedoch schon das Umstellen auf andere Rangstufen, um mehr Publikum anzulocken.

Farmen und Plantagen

Was pflanze ich zuerst an?

Papayas und Bananen können auch roh verzehrt werden und bieten sich daher als primäre Agrarerweiterung an. Bananen brauchen bessere Bedingungen als Papayas, sollten daher zuerst angebaut werden – ein günstiger Platz für die anderen Pflanzen findet sich leichter. Zigarren und Rum lassen die Kasse so richtig klingeln, sind aber ob der Produktionskette eher Luxuswaren.

Wie bekomme ich die größte Ernte?

Beseitigen Sie die Bäume um Ihre Farmen und Plantagen, damit wird die Anbaufläche größer und die Äcker verteilen sich nicht über mehrere entfernte Freiflächen. Errichten Sie ruhig die Farmen weiter von der Ortschaft entfernt, wenn dort fruchtbarer Boden zu finden ist. Das können Sie auch machen, wenn Sie die Kornfelder stören, da sie mitten im zukünftigen Stadtzentrum liegen. Sie müssen in diesem Fall für ausreichend Schlafmöglichkeiten und Essen sorgen, sonst laufen die Arbeiter nur unnötig weite Strecken und der Betrieb wird unrentabel.

Seeeinsätze

Welche Schiffe soll ich einsetzen?

Zum Plündern genügt für die ersten Einsätze eine Schaluppe, später sollte es schon eine Fregatte sein, um fette Beute zu machen. Ergänzen Sie Ihre Kriegsmarine noch mit einer Schnau, das langt vollkommen, um in Ihren Gewässern erfolgreich gelerntes Personal zu ergattern. Dazu lässt sie sich billigst bauen, braucht wenige Seeleute und ist schnell einsatzbereit.

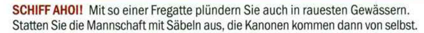
Wie statte ich meine Schiffe aus?

Die Ausrüstung der Schiffe können Sie auf zwei verschiedene Arten bewerkstelligen: Entweder Sie bauen sich einen Schwarzmarkt, der zugegebenermaßen einiges an Geld verschlingt. Oder Sie gründen eine komplette Produktionskette, die, auch nicht grade billig, sehr aufwendig zu bauen ist und lange braucht, bis sie endlich die gewünschten Waren liefert. Erstere Variante hat sich als die praktikablere herausgestellt – vorausgesetzt, Sie verfügen nicht schon von Grund auf über die nötigen Leute und haben ausreichend Geld. Lediglich die Seerationen selbst zu produzieren macht Sinn, Korn haben Sie immer genug.

Schiffsbesatzung

Für Standardeinsätze wie „Experten entführen" oder „Siedlung überfallen" muss der Kahn nicht immer voll besetzt sein. Auch mit reduzierter Mannschaftsstärke erzielen Sie noch gute Ergebnisse, benötigen aber weniger Zeit, um wieder auslaufen zu können. Ihre Schiffe können Sie auch mit ein paar Entermessern oder Musketen losschicken. Die Kanonen bekommen Sie kostengünstig von geplünderten Schiffen oder Sie beziehen sie über den Schwarzmarkt. Derweilen trainieren Sie den – hoffentlich vorhandenen – Rest der Mannschaft. Bei Neuanschaffungen vergeben Sie den besseren Kahn immer an den höher qualifizierten Kapitän. Tauschen Sie ruhig das Kommando der vergebenen Schiffe, es lohnt sich.





SCHIFF AHOI! Mit so einer Fregatte plündern Sie auch in rauesten Gewässern. Statten Sie die Mannschaft mit Säbeln aus, die Kanonen kommen dann von selbst.



GUTER FANG Diese Beute lässt das Herz eines jeden Freibeuters höher schlagen. Hier hat Long John Silver alle Register gezogen und alle Probleme auf einmal gelöst.

Erkunden der Umgebung

Suchen Sie in Ihrer Umgebung nach besseren Jagdrevieren für Ihre Unternehmungen. Die gefüllten Schatztruhen eines Seegebiets spiegeln nicht wirklich den zu erwartenden Reibach wider. Viel Beute bedeutet auch starke Gegenwehr. Haben Sie nur schwache Schiffe oder befindet sich in diesem Areal nur ein kleiner Handelsposten, so ist die Chance auf einen guten Fang eher gering. Ideal sind Regionen mit einer Handelsroute, die immer fette Beute verspricht. Mit der Zeit lernen Ihre Kapitäne das Gebiet besser kennen. Das Gewässer wird dadurch rentabler – aber auch gefährlicher. Alternativ kartografieren Sie den Wunschsektor einfach einmal und steigern so schlagartig Ihren Gewinn.

Die richtige Taktik

Spielen Sie nicht den großen Gönner: Setzen Sie den Lohn der Mannschaft runter. Seien Sie großzügig oder egoistisch. Vor allem, wenn Sie gerade knapp bei Kasse sind, können Sie an der Heuer sparen. Hüten Sie sich jedoch vor zu viel Geiz – unterbezahlte Seeleute werden mürrisch und steigen nur sehr langsam auf. Veranstalten Sie zum Ausgleich die ein oder andere Feier, wenn die Geschäfte gut gehen. Lassen Sie Ihre Matrosen ruhig entern, das bringt ordentlich Reibach und Gefangene. Das Risiko minimieren Sie, indem Sie abspeichern, bevor Sie Ihre Schiffe auslaufen lassen. Der Verlust eines Kahns ist ein herber Rückschlag, den Sie nur schwer verdauen können. Damit Sie nicht an diesem Ereignis scheitern, laden Sie lieber das Spiel neu.

Je größer, desto besser?

Große Schiffe erbeuten nur gut ausgestattet jede Menge Moos. So kann es schon mal zu segensreichen Plünderfahrten kommen, die mehrere tausend Goldstücke, Kanonen und reiche Gefangene abwerfen. Sie sollten jedoch bedenken, dass Sie auch eine dementsprechend große Mannschaft dafür brauchen. Das heißt, Sie haben im Ernstfall vielleicht keine Wachen mehr in der Hinterhand, die Ihren Palast bei einer Revolte beschützen. Oder aber Ihnen fehlt das nötige Kleingeld für andere wichtige Anschaffungen. Hinzu kommt ein dementsprechend hoher Verbrauch an Material, Nahrung und Mannschaft. Können Sie nicht mit einer adäquaten Ausstattung aufwarten, nützt Ihnen der größte Pott nichts.

Ich habe zu viele Schiffe

Solange Sie nicht das Dock für ein anderes Schiff benötigen, lassen Sie den Kahn im Hafen, auch wenn er unbesetzt ist. Sobald Sie nämlich den Befehl erteilen, die Nussschale zu versenken, geht auch die ganze Bewaffnung nebst Seerationen baden. Das wäre viel zu schade. So dient der Kahn wenigstens noch als Notnagel für schlechte Zeiten – oder es freut sich der vielleicht bald eintrudelnde Piratennachwuchs über ein zusätzliches Schiff.

Diplomatie

Wie schütze ich mich gegen Invasoren?

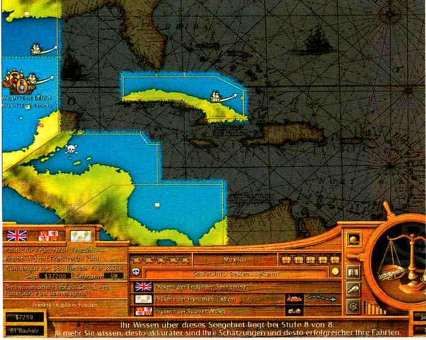
Verteidigen können Sie Ihr Eiland nur durch Festungen. Schiffe und Piraten sind da eher unbedeutend und fallen bei einem Angriff nicht weiter ins Gewicht. Die Baukosten und der Unterhalt für den Schutz sind aber reichlich hoch und der Sicherheitseindruck auf die Piraten macht das nicht wirklich wett. Erst, wenn eine Invasion unabwendbar ist oder Sie die Piratenflagge hissen möchten, müssen Sie sich unbedingt schützen.

Wie besänftige ich die Nationen?

Übertreiben Sie es nicht mit einem bestimmten Land, verteilen Sie den Schaden ein bisschen oder kündigen Sie zumindest kurzzeitig ein Friedensverhältnis an, um die Wogen zu glätten. Einer verfeindeten Nation sollten Sie übrigens nie den Zugang zu Ihrem Schmugglertreff öffnen, da sofort die Lage Ihrer Insel bekannt wird.

Soll ich mich lieber allein durchschlagen?

Falls möglich, sollten Sie einen Patron ernennen. Die abgeschobenen Gefangenen sind immer von großem Nutzen. Natürlich sollte es nicht ausgerechnet das Land sein, dessen Handelsrouten Sie eben ausfindig gemacht haben und jetzt plündern wollen. Sonst bringt das Bündnis nämlich gar nichts und ist im Gegenteil eher zu Ihrem Schaden. ANSGAR STEIDLE



BRENZLIG Leider wollen uns die Franzosen ob des vielen Beuteguts gleich ans Leder. Schließen Sie Frieden und suchen Sie sich andere Opfer.



EINSCHÜCHTERN Wodurch sich die Wirkung des Dekors ergibt, bleibt schleierhaft. Beim Galgen ist sie dagegen eindeutig und in dieser Kombination richtig stark.

Die wichtigsten Bausteine der Tropico-Architektur

Sie wissen nicht, was Sie als Nächstes bauen sollen? Wir geben Ihnen hier eine kleine Auswahl der wichtigsten Erweiterungen, die Ihre schöne Insel zieren sollten.

Nüchtern betrachtet bietet **Tropico 2** eine bunte Vielfalt an diversen Etablissements und Einrichtungen, die sich bei genauerem Hinsehen aber schnell als unnützer Schnickschnack entpuppen. Neben den Standardangeboten wie Schmugglerloch, Dirnen und der grundlegenden Versorgung mit Wohnung und Essen sollten Sie Ihre baulichen Bemühungen auf die unten aufgeführten Gebäude konzentrieren. Hier ist auf jeden Fall für jedes Problem das Richtige dabei, mit dem Sie eine krankende Wirtschaft, unzufriedene Untertanen oder aufmüpfige Gefangene in den Griff bekommen können.



Plantage
Kosten: 3 Bauholz, 0 $
Unterhalt: 1 $ je Monat
Besonderheit: Benötigt gelernten Farmer, verarbeitende Betriebe

Der erste Schritt in Richtung gehobener Ansprüche und Handel. Papayas und Bananen gereichen auch unverarbeitet dem niederen Volk zum Nutzen, Tabak und Zuckerrohr benötigen eine Brennerei respektive eine Zigarrenfabrik. Die fertigen Waren werfen Gewinn ab und sorgen für gute Laune – viele Gefangene vorausgesetzt.



Zigarrenfabrik
Kosten: 20 Bauholz, 0 $
Unterhalt: 2 $ pro Monat
Besonderheit: Benötigt Zigarrenroller, Tabakplantage

Zigarren bessern Bordelle, Kasinos und Kurtisanenbesuche auf und bringen als Exportware einen Haufen Geld ein. Eine Farm an produktiver Stelle fabriziert wesentlich mehr als den Eigenbedarf. So macht teilweise sogar ein zweiter Zigarrenroller in der Fabrik Sinn, wodurch sich die Fertigung auf eine angemessene Rate steigert.



Konditorei
Kosten: 20 Bauholz, 0 $
Unterhalt: 2 $ pro Monat
Besonderheit: Benötigt gelernte Köchin, Papayas und Bananen

Hier wird Ihre Obsternte weiter veredelt und an die verschiedenen Gastronomiebetriebe ausgeliefert – das Gebäck macht ein Wirtshaus erst so richtig interessant. Zwar lassen sich Törtchen auch weiter über den Schmugglertreff vertreiben, eine Konditorei deckt aber eher den eigenen Verbrauch.



Brauerei
Kosten: 10 Bauholz, 0 $
Unterhalt: 2 $ pro Monat
Besonderheit: Aufwertung durch gelernte Köchin

Die einfachste Art, Ihre Gefolgsleute glücklich zu machen. Bier können Sie gleich zu Anfang ohne großen Aufwand herstellen, einzige Voraussetzung sind Kornfelder und eine einfache Schmugglerhöhle. Erweitern Sie das Alkoholangebot später noch mit einer Rumbrennerei. Diese ist für gestandene Piraten unabdingbar.



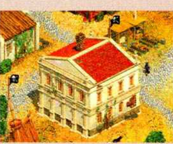
Schwarzmarkt
Kosten: 20 Bauholz, 100 $
Unterhalt: 5 $ pro Monat
Besonderheit: Einmalig, aufwerten durch gelernten Händler

Ideal zum schnellen und unkomplizierten Ausrüsten der Flotte mit Waffen, Seerationen und Geschützen geeignet. Die Preise für die gelieferte Ware sind generell astronomisch und schwanken stark. Da nützen auch gelernte Händler und ausgestattete Piraten nicht viel, machen das Preisniveau aber berechenbarer.



Schmugglertreff
Kosten: 20 Bauholz, 100 $
Unterhalt: 2 $ pro Monat
Besonderheit: Benötigt gelernten Händler

Alles muss raus: Über den Treff verpulvern Sie Ihre Überproduktion von Obsttörtchen bis hin zu schweren Kanonen zu guten Preisen. Stellen Sie das Gebäude erst auf, wenn Sie mit Sicherheit mehr als genug Waren haben, sonst kostet Sie das Gebäude nur Unterhalt und Belegschaft, ohne eine Gegenleistung zu erwirtschaften.



Kasino
Kosten: 30 Bauholz, 300 $
Unterhalt: 5 $ pro Monat
Besonderheit: Aufwertung durch gelernte Bedienung und Zigarren

Glücksspiel hat eine ausgesprochen anziehende Wirkung auf reiche Kundschaft und berüchtigte Piraten. Dementsprechend hoch ist der erwirtschaftete Gewinn, der die nicht gerade geringen Kosten weit übertrifft – zum Geldmachen ideal. Für einen reibungslosen Ablauf wird eine große Belegschaft benötigt.



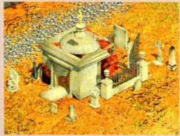
Wirtshaus
Kosten: 35 Bauholz, 350 $
Unterhalt: 5 $ pro Monat
Besonderheit: Benötigt gelernte Bedienung und Köchin

Das Wirtshaus bringt nicht so viel Gewinn wie ein Bordell oder gar das Kasino, gehört aber bei höher gestellten Seeleuten zum Pflichtprogramm wie die Dirnen. Ohne gepflegtes Schlemmen läuft gar nichts. Neben der Wirtschaft selbst können Sie weiteren Bedarf durch Kaschemmen und Tavernen decken.



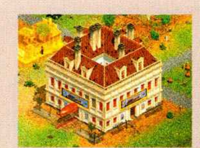
Kirche
Kosten: 18 Bauholz, 0 $
Unterhalt: 2 $ je Monat
Besonderheit: Benötigt gelernten Priester

Eins der grundlegenden Gebäude auf einer Pirateninsel. Die Kirche ist ein probates Mittel, um die Gefangenen im Zaum zu halten. Sie hat eine genügend große Reichweite, die Stimmung aller Gefangenen wesentlich zu verbessern, ohne jedoch zu hohe Kosten zu verursachen.



Friedhof
Kosten: 20 Bauholz, 0 $
Unterhalt: 2 $ pro Monat
Besonderheit: Tote auferwecken

Die letzten Ruhestätten kann man hier nicht wirklich ernst nehmen. Ab 100 $ aufwärts (je mehr Skelette, desto teurer) wecken Sie jeden toten Freibeuter wieder auf und erhalten exzellente Lastenträger – diese schlafen und essen nie! Aufgrund der zusätzlichen Angstwirkung und dem Preis ist der Bau mehr als eine Überlegung wert.



Hotel
Kosten: 50 Bauholz, 500 $
Unterhalt: 5 $ pro Monat
Besonderheit: Für reiche Gefangene

Das Hotel bietet den nötigen Komfort, den sich die gut betuchten Geiseln auf Ihrer Insel wünschen. Es wird auch dem gehobenen Anspruch gerecht, und so halten Sie die Gefangenen auch über Jahre hinweg bei Laune, bis Sie richtig dickes Lösegeld kassieren können. Zum Glück bekommen Sie zusätzlich noch etwas Eintritt.



Schiffswerft
Kosten: 30 Bauholz, 800 $
Unterhalt: 3 $ pro Monat
Besonderheit: Benötigt Schiffsbauer, einmalig

Sobald Sie diese größere Variante zum Schiffsbau verwenden können, fällt die Bootswerft flach, da sie sich nicht mehr lohnt. Spielen Sie mit unserer Seefahrertaktik, können Sie den Betrieb wieder abreißen, nachdem Ihre Flotte fahrbereit ist und so Kosten und Personal sparen.

Vietcong

Was anfangs nach einem gemütlichen Waldspaziergang aussieht, entpuppt sich nach nur wenigen Missionen als nervenaufreibendes Grünzeug-Abenteuer mit hinterhältigen Schockeffekten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die neue Ego-Shooter-Herausforderung meistern.



VERKOHLT Schützen Sie Ihre Kollegen vor den Flammen, indem Sie den sofortigen Rückzug anordnen. Andernfalls latschen die Jungs nicht selten mitten im Feuer umher und die Mission ist gescheitert.

Grundlagen-Tipps

Das Camp

Willkommen in Ihrem neuen Zuhause! Leider täuscht der friedliche Eindruck, denn Nui Pek wird gerade nachts oftmals von VC-Truppen angegriffen. Um gegen eine Attacke gewappnet zu sein, müssen Sie sich das Lager samt der vielen kleinen Pfade genau einprägen. Machen Sie zu Beginn des Spiels eine ausgiebige Erkundungstour und lassen Sie sich danach Ihre Unterkunft zeigen. Im Bunker befindet sich allerhand Informationsmaterial. Hier können Sie sich mit den anstehenden Aufgaben vertraut machen und den einen oder anderen Hinweis erhaschen. Mit der Zeit füllt sich Ihr Unterschlupf mit diversem Bildmaterial und anderen Accessoires. Wenn Sie die Bude nach jeder Mission unter die Lupe nehmen, entdecken Sie witzige Eastereggs.

Das Grundgepäck als Indikator

Vor jedem Einsatz werden Sie mit Wummen und Munition versorgt. In den meisten Fällen sind die vorgegebenen Waffen den Anforderungen des Levels angepasst. Sprich, wenn Sie in Ihrem Gepäck eine mächtige Schnellfeuerwaffe vorfinden, können Sie davon ausgehen, dass etliche Gegnerhorden auf Sie warten. Eine schallgedämpfte Pistole im Grundgepäck lässt hingegen auf eine Schleich- oder Nachtmission schließen.

Probieren geht über Studieren

Je länger Sie **Vietcong** spielen, desto größer wird Ihr Waffenarsenal. Begehen Sie nicht den Fehler, eine neue Wumme einzusetzen, ohne Sie vorher am Schießstand auf Herz und Nieren geprüft zu haben. Wenn Sie beispielsweise in einem heftigen Ferngefecht feststellen, dass Ihre Waffe nur bis zum nächsten Busch feuert, ist dies die letzte Erfahrung, die Ihre Spielfigur vor dem Laden des alten Spielstands macht. Außerdem lernen Sie am Schießstand, wie Sie mit jeder Waffe am effektivsten umgehen.

Die Macht der Gewohnheit

Die bevorzugten Waffen sind von Spieler zu Spieler unterschiedlich, weshalb man nicht von einer „besten Knarre" sprechen kann. Es ist empfehlenswert, sich auf maximal zwei Feuerwaffen einzuschießen. Das steigert die Effektivität und spart wichtige Zeit. Wenn Sie beispielsweise mitten im Gefecht auf eine Waffe mit höherer Feuerrate umsteigen, führt das oftmals dazu, dass Sie zwar die Botanik in Ihrer Umgebung durchsieben, jedoch die VC-Einheiten verfehlen. Nutzen Sie deshalb die ersten Levels, um sämtliche Waffen auszuprobieren.

Das verräterische Ruckeln

Der Spielverlauf von **Vietcong** ist weitgehend geskriptet, das heißt, die feindlichen Einheiten erscheinen fast immer zur gleichen Zeit am gleichen Ort. Wenn Sie sich auf leisen Sohlen durch den Dschungel bewegen, bemerken Sie die Ankunft der Gegner anhand eines kurzen Rucklers. Jetzt können Sie sicher sein, dass sich Feinde in Ihrer unmittelbaren Nähe befinden und Vorkehrungen treffen.

Futter für die Bleispritze

Bei den Lagebesprechungen erhalten Sie meist auch indirekte Hinweise auf die Länge des anstehenden Einsatzes. Viele Missionsziele deuten auf ein langwieriges Abenteuer hin, während Einsätze ohne Besprechung meist nach nur wenigen Minuten erledigt sind. Sollte der nächste Einsatz mal wieder länger dauern, müssen Sie bei der Wahl der Feuerwaffe auf die Quantität der Munition achten. Hier ist nicht nur die Anzahl der Magazine entscheidend, son-

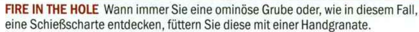




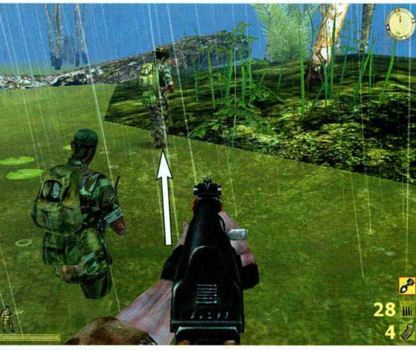
ENTTARNT Wenn Sie ein verstecktes Vietcong-Vorratslager erspähen, ist es an der Zeit, den C4-Sprengstoff anzuwenden. Oftmals kommt es nach der Aktivierung des Zeitzünders zu Feindkontakt und Sie müssen schauen, dass Sie Ihren Allerwertesten rechtzeitig hinter einem vietcongfreien Busch in Sicherheit bringen.







FIRE IN THE HOLE Wann immer Sie eine ominöse Grube oder, wie in diesem Fall, eine Schießscharte entdecken, füttern Sie diese mit einer Handgranate.



IMMER DER REIHE NACH Um nicht in einer der zahlreichen Punji-Fallen zu enden, empfiehlt sich der Gänsemarsch. Laufen Sie am besten genau in den Spuren von Nhut.

dern auch die Menge an Kugeln, die in einem Clip Platz hat.

Beispiel:
M-16: vier Magazine à 18 Patronen = 72 Patronen
PPs-43: drei Magazine à 35 Patronen = 105 Patronen
Wie aus dem Vergleich hervorgeht, ist die PPs-43 besser für einen langen Einsatz geeignet als die M-16.

Die Einstellung der Waffen:

„Was Sie mit den ersten drei Schüssen nicht treffen, erwischen Sie auch mit den nächsten 27 nicht mehr." Diese alte Soldatenweisheit trifft auch im Spiel zu. Schalten Sie Ihre Waffe wenn möglich immer in den Einzelschuss-Modus und schalten Sie nur dann in den Vollautomatik-Modus, wenn Sie von Gegnern umringt sind. So sparen Sie überlebenswichtige Munition.

Nehmen Sie sich, was Sie brauchen!

Während der zahlreichen Kämpfe beißen die VC-Einheiten reihenweise ins Gras. Stürmen Sie nicht an den am Boden liegenden Opfern vorbei, ohne einen Blick auf ihre Ausrüstung zu werfen. Gerade in Missionen mit hoher Gegnerpräsenz ist es ratsam, eine halbleere US-Waffe gegen eine vollgeladene VC-Knarre einzutauschen. Außerdem finden Sie bei den gefallenen VC-Einheiten oftmals überlebenswichtige Verbandskästen. Wenn Sie tote Vietcongs nicht untersuchen, lösen sich diese nach einer Weile in Luft auf. Die mitgeführten Waffen sind damit verloren. Wenn Sie die Leichen vorher untersucht haben, bleiben die Waffen dagegen am Boden liegen und Sie können diese zu einem späteren Zeitpunkt einsacken.
HINWEIS: In Ihren Rucksack passt nur ein einziger Verbandskasten!

Kampftipps

So zielen Sie richtig

Sicherlich ist es elegant, Feinde mit einem gezielten Schuss auf den Pixelkopf ins Gras beißen zu lassen. Dennoch ist das riskant. Der Rückschlag der Waffen bewirkt, dass jeder erneute Schuss ein Stück weiter gen Himmel geht. Wenn Sie den Gegner also nicht mit dem ersten Schuss erwischen, hat dieser alle Zeit der Welt, Sie zu beharken, während Sie nur unnütz in die Luft ballern. Deshalb gilt: Zielen Sie bei Gegnern auf die Mitte des Rumpfes. Drücken Sie dreimal ab. Der erste Treffer landet zwischen den Beinen und der zweite in der Brust. Ihre dritte Kugel trifft den virtuellen Kopf. Diese Technik funktioniert am besten, wenn Sie die Waffe auf Einzelfeuer schalten.

Die Fallen der Vietcongs



Freundlicherweise haben die Vietcong-Truppen nahezu sämtliche Einsatzgebiete mit tödlichen Überraschungen versehen. Wenn Sie ein Gebiet betreten, in dem sich Fallen befinden, weist Sie Nhut darauf hin. Sie erkennen die Fallen an den typischen VC-Zeichen (siehe Bild). In solchen Arealen bewegen Sie sich möglichst langsam und achten genauestens auf die Bodenbeschaffenheit. Im späteren Spielverlauf übersieht Nhut das ein oder andere VC-Zeichen, so dass Sie selber auf der Hut sein müssen. Mit geübtem Auge entdecken Sie die Gefahren sofort. Hier eine Auflistung der Fallen:



1. Sprengfalle
Die eingedoste Granate ist die am häufigsten verwendete Falle. Meist ist der tödliche Sprengsatz hinter einem Baum oder einem Busch versteckt, kommt aber gelegentlich auch in den unterirdischen Labyrinthen vor. Man erkennt die Falle an dem dünnen, meist schwarzen Draht, der über den Weg gespannt ist. Schleichen Sie zum Rohr am Ende des Drahtes und entschärfen Sie die versteckte Granate. Da die Falle sehr leicht ausgelöst wird, müssen Sie darauf achten, dem Draht dabei nicht zu nahe zu kommen.



2. Die Schleuderfalle
Eine von Busch zu Busch gespannte, getarnte Schnur deutet auf eine Schleuderfalle hin. In vielen Fällen müssen Sie zuerst über den Zwirn hopsen und sich der Falle von der anderen Seite her nähern. Um die Gefahr auszuschalten, müssen Sie entweder die Schnur durchschneiden oder den „Schwingkopf" unschädlich machen. Vorsicht: Im Gegensatz zur Rohrbombe wird die Schleuderfalle bei der Entschärfung ausgelöst. Achten Sie darauf, dass Ihr Team nicht gefährdet ist und dass Sie sich auf der richtigen Seite der Falle befinden.



3. Punji-Trap
Seltsame Bodenbeschaffenheiten deuten oft auf Fallgruben hin. Von allen Fallenarten ist diese die am schwierigsten zu erkennende. Wenn Sie die Laubdecke vorsichtig entfernen, können Sie sicher sein, dass Ihre tollpatschigen Kollegen nicht elendig in den giftigen Spießen verenden. Meist sind die Hinterhalte direkt auf den Trampelpfaden oder in Durchgangspassagen vorzufinden. Besonders unauffällig sind Punji-Traps in dunklen Höhlensystemen und in der Nacht. Achten Sie darauf, dass Sie bei einem Rückzug nicht blindlings in Ihr Verderben stürzen.

HINWEIS: Sämtliche Fallenarten können nur in geduckter Haltung entschärft werden!

Das Radargerät

Damit Sie sich im Dschungel nicht verirren, orientieren Sie sich an auffälligen Naturgegebenheiten (zum Beispiel: Felsbrocken und Tümpel) und am Kompass. Feinde, die sich in Ihrem Sichtfeld aufhalten, werden gekennzeichnet, ohne dass Sie selber diese bereits bemerkt hätten. Um die genaue Position der VCs herauszufinden, bewegen Sie sich seitlich vom Gegner weg und achten darauf, wie schnell sich die Radarmarkierung bewegt. Von der Intensität dieser Bewegung können Sie auf den genauen Aufenthaltsort des Feindes schließen. Ein weiterer, großer Vorteil des Radars ist, dass Sie die Position Ihres Teams ständig bestimmen können. Dies kommt Ihnen vor allem bei den Nachteinsätzen zugute. Obwohl Sie den farbigen Nhut in der Dunkelheit nicht ausmachen können, ist es einfach, ihm mithilfe der Radarmarkierung auf den Fersen zu bleiben.

Spitzen Sie die Ohren!

Gerade bei den unübersichtlichen Gang-Systemen läuft man ständig Gefahr, von einer lauernden VC-Patrouille überrascht zu werden. Wenn Sie langsam durch die unterirdischen Städte schleichen, können Sie Schritte und Unterhaltungen der Feinde rechtzeitig hören. Oftmals können Sie die VCs sogar durch Wände belauschen und der Konversation mit einer gezielten Salve ein Ende setzen.

Volle Deckung

Sobald Sie in ein Feuergefecht verwickelt werden, nehmen Sie geduckte Haltung ein. Wenn Sie sich nun hinter einem liegenden Baumstamm verschanzen, können Sie Ihren Schützling über die Deckung blicken lassen, indem Sie in den Zielmodus wechseln. Wenn Sie diesen verlassen, sind Sie sofort wieder in Sicherheit. Auf diese Weise können Sie schnell zwischen Deckung und Feuern wechseln, ohne sich zu bewegen.

Bei hohem Gegneraufkommen müssen Sie sofort in Deckung gehen. Um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten, machen Sie von der „Herauslehn-Technik" Gebrauch. Warten Sie, bis die Feinde das Magazin wechseln und eine kurze Feuerpause entsteht. Jetzt neigen Sie sich zur Seite und spitzen aus der Deckung. Dezimieren Sie den Feind mit kurzen, gezielten Feuerstößen, bevor Sie wieder in die sichere Deckung zurückschnellen.

Das Fernglas

Leider können Sie sich auf den Feldstecher nur bedingt verlassen. Da der Spielverlauf zum größten Teil geskriptet ist, macht es keinen Sinn, die Umgebung nach VCs abzusuchen. Sie erscheinen erst, wenn Sie sich dem Spawnpoint genähert haben. Bei Feindkontakt lohnt es sich, die Positionen der gegnerischen Einheiten mithilfe des Fernglases genau zu orten, um Sie dann gezielt auszuschalten.

RALPH WOLLNER

Die wichtigsten Waffen

In den umkämpften Dschungelgebieten liegen massenhaft Pixelleichen und herrenlose Waffen in den Büschen. Um die Qual der Wahl etwas erträglicher zu machen, haben wir die wichtigsten Waffen plus einer kurzen Beschreibung für Sie zusammengetragen.

Die Waffen der US-Army:

Prinzipiell sind die US-Waffen denen der Vietcongs überlegen. Hier das Yankee-Arsenal:



M1911A1-Colt
Munition: 0,45 ACP
Magazin: 7
Infos: Gehört zur Standardausrüstung. Sehr treffsicher.



Smith & Wesson Model 39
Munition: 9-mm-Parabellum
Magazin: 8
Infos: Moderne Pistole mit immenser Genauigkeit. Meist mit Schalldämpfer kombiniert.



M1 Carabine
Munition: 7,62x33 mm
Magazin: 15
Infos: Sehr stark und präzise. Lange Nachladezeit. Für den Nahkampf ungeeignet.



M1 Garand mit Zielfernrohr
Munition: 7,62x63 mm
Magazin: 5 bzw. 8
Infos: Gewöhnungsbedürftige Fernwaffe. Sehr durchschlagsstark und genau.

Thompson M1 MP
Munition: 0,45 ACP
Magazin: 30
Feuerrate: 400 Schuss pro Minute
Infos: Effektive Nahkampfwaffe mit heftiger Durchschlagskraft.



Remington 870 Schrotflinte
Munition: Gauge 12 Schrotpatronen
Magazin: 7
Infos: Nahkampfwaffe mit brutaler Wirkung. Wegen dem hohen Streufaktor können mehrere Gegner auf einmal getroffen werden.



M-16 Sturmgewehr
Munition: 7,62x51 mm NATO
Magazin: 20
Feuerrate: 700-950 Schuss pro Minute
Infos: Extrem zuverlässig und treffsicher. Eignet sich für Nah- und Fernkampf.



M60-Maschinengewehr
Munition: 7,62x51 mm NATO
Magazin: 100-Schuss-Munitionskisten
Infos: Brutale Schnellfeuerwaffe. Optimal, um Feuerschutz zu geben.

Die Waffen der Vietcongs:

Die VC-Wummen sollten nur als Notlösung eingesetzt werden. Hier das Waffenarsenal der „Gooks":



Tokarev TT
Munition: 7,62 mm
Magazin: 8
Infos: Veraltete Nahkampfwaffe mit beachtlicher Durchschlagskraft. Gehört zur Standardausrüstung der VC-Einheiten.



PPS-41 Spaign
Munition: 7,62 mm
Magazin: 35 im Clip und 71 in der Trommel
Feuerrate: 900 Schuss in der Minute
Infos: Beachtliche Magazingröße und hohe Feuerrate. Schlägt ganze VC-Horden in die Flucht.



PPs-43
Munition: 7,62 mm
Magazin: 35
Feuerrate: 700 Schuss pro Minute
Infos: Reine Nahkampfwaffe. Immens feuerstark. Sehr hoher Streufaktor.



Mosin-Nagant
Munition: 7,62x54 mm
Magazin: 5
Infos: Äußerst zielgenaues Gewehr mit hoher Durchschlagskraft. Extrem lange Nachladezeit.



SKS Simonov
Munition: 7,62x39 mm
Magazin: 10
Infos: Hochwertiges Präzisionsgewehr. Kann zehn Schuss in sehr kurzen Abständen abfeuern.

Kalashnikov AK-47
Munition: 7,62x39 mm
Magazin: 30
Feuerrate: 600 Schuss pro Minute
Infos: Mit Abstand die beste VC-Waffe!



SVD Dragunov
Munition: 7,62x54 mm
Magazin: 10
Infos: Durchschlagende Präzisionswaffe mit mittlerer Reichweite

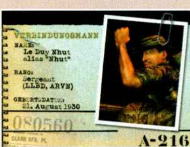


RPD-Degtarev
Munition: 7,62
Magazin: 100
Feuerrate: 650 Schuss pro Minute
Infos: Nur für Sperrfeuer geeignet



Die kleine Vietcong-Gruppenpädagogik

Ohne Ihre charmanten Kameraden wären Sie in der grünen Hölle völlig aufgeschmissen. Mit ein wenig Übung machen Sie aus dem wilden Haufen eine eingespielte Truppe, die so manchem knappen Gefecht die entscheidende Wendung verpasst. Der häufige Einsatz Ihrer Jungs macht die hitzigen Frontkämpfe nicht nur leichter, sondern verpasst ihnen eine angenehme strategische Würze, deren Mischung wir Ihnen nun verraten:



1. Nhut
Dieser ortskundige Vietnamese führt Sie durch die Levels. Lassen Sie ihn stets vorauslaufen und bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Am besten können Sie dem Scout folgen, indem Sie hinterherjoggen (Lauf-Modus) und dabei in den Ziel-Modus wechseln. Jetzt haben Sie exakt die gleiche Geschwindigkeit wie Nhut und können locker die Umgebung im Blick halten. Sollte der eigentlich mutige Kerl das Team nicht mehr weiterführen wollen, können Sie sicher sein, dass etwas im Busch ist. Er weist Sie auf Fallen und VC-Hinterhalte hin. Leider ist Nhut ein lausiger Schütze, der obendrein nicht sehr viel einstecken kann. Deshalb müssen Sie ihn, sobald er in Kampfhandlungen verwickelt wird, hinter sich lassen und den Konflikt selber in die Hand nehmen. Nachdem Sie die Feinde erledigt haben, lassen Sie Nhut das Team wieder anführen.

SANITÄTER
NAME: Joe Crocker
RANG: Staff Sergeant
GEBURTSDATUM: 17. Mai 1943
080560
A-216

2. Crocker
Der launische Sanitäter des Teams ist Ihre Lebensversicherung. Legen Sie die „Medic"-Taste so, dass Sie ihn möglichst schnell zu sich rufen können. Da nach jedem Arztbesuch eine gewisse Restwunde bleibt, sollten Sie Crocker nicht bei jedem Kratzer bemühen, sondern warten, bis sich eine Behandlung lohnt. Wenn Sie bemerken, dass Ihr Team angeschlagen ist, geben Sie sofort den Befehl zum Rückzug und lassen Ihre Jungs von Crocker verarzten. Unter Beschuss verliert der etwas nervenschwache Sani schnell die Orientierung, rennt verwirrt durch die Gegend und denkt nicht einmal mehr daran, irgendwen zu heilen. Trotz des dünnen Nervenkostüms erweist sich Crocker als passabler Schütze, der sich bei Fronteinsätzen allerdings mehr im Hintergrund aufhält.



3. Hornster
Er ist die Kampfmaschine des Teams. Leider kann er nicht einzeln befehligt werden und greift automatisch ein, sobald es zu Kampfhandlungen kommt. Die einzige Möglichkeit, ihn – wenn auch nur indirekt – anzuweisen, ist der Truppenbefehl für „aggressives Vorgehen". Hornster setzt sich nun automatisch an die Spitze des Teams und nietet alle Feinde um, die sich in seiner Nähe befinden. Da der großmaulige MG-Schütze extrem widerstandsfähig ist, müssen Sie in während der Gefechte nicht unterstützen. Leider ist Hornster dermaßen verblödet, dass er beim kleinsten Verdacht auf VC-Truppen sofort wild um sich ballert. Dies stört bei geheimen Nachtmissionen natürlich besonders. Deshalb müssen Sie, wenn Hornster im Team ist, darauf achten, den Befehl für „unauffälliges Verhalten" rechtzeitig zu erteilen.



4. Defort
Er ist die Verbindung zur Außenwelt. Wenn ein Funkgerätsymbol links unten im Eck des Bildschirms erscheint, macht er sich auf den Weg zu Ihnen und stellt die Verbindung her. Da das Spiel erst nach dem Dialog mit dem Hauptquartier weitergeht, können Sie die Umgebung erst einmal vorsichtig inspizieren, ehe Sie schließlich Meldung machen. Nach Funksessions müssen Sie daher besonders vorsichtig zu Werke gehen. Denn meist folgt der Feindkontakt direkt oder knapp im Anschluss. Außerdem ist Defort verantwortlich, den Jungs von der Artillerie den Feuerbefehl zu geben. Wählen Sie die Landkarte und vergrößern Sie diese mit der rechten Maustaste. Jetzt können Sie das Fadenkreuz an die Stelle bewegen, an der Sie die feindliche Stellung vermuten. Vergessen Sie nicht, dass die Artillerie eine große Streuung hat und Sie vorher in Deckung gehen müssen.

Das richtige Zusammenspiel: Der Musterangriff



1. Nachdem Sie die Feinde erspäht haben beziehungsweise unter Beschuss geraten sind, sondieren Sie die Lage mit dem Feldstecher. Merken Sie sich genau, wo sich die gegnerischen Einheiten verschanzt haben. Begeben Sie sich an einen sicheren Fleck und rufen Sie den Funker zu sich.



2. Geben Sie Defort den Befehl, die Zielkoordinaten an die Artillerie durchzugeben, und lassen Sie das Terrain großflächig unter Beschuss nehmen. Zwei bis drei Artillerie-Salven sollten reichen, um das Gröbste zu erledigen. Um sicher zu gehen, benutzen Sie erneut den Feldstecher.



3. Jetzt geben Sie den Befehl zum Angriff. Sobald Hornster und Konsorten die übrig gebliebenen Vietcong-Einheiten unter Beschuss nehmen, erkunden Sie das Schlachtfeld, um weitere Gegner zu entdecken. Prägen Sie sich die Stellung der erspähten VC-Truppen genau ein und begeben Sie sich zurück zu Ihrem Team.



4. Ziehen Sie sich wieder zurück und lassen Sie Ihre Truppe von Crocker verarzten, während Defort die Artillerie über den Standort der erspähten Feinde informiert. Die nächsten zwei Artillerie-Gewitter brechen den Widerstand endgültig. Geben Sie nun den Befehl, die feindliche Stellung zu stürmen.

HINWEIS: Dummerweise müssen Sie immer mit der künstlichen Blödheit Ihrer Teamkollegen rechnen. Es kommt immer wieder vor, dass nach dem Feuerbefehl für die Artillerie die Truppe ausflippt und genau ins Zielgebiet spurtet. In einem solchen Fall geht mindestens die Hälfte der Belegschaft hops und die Mission gilt als gescheitert. Das ist einfach Pech! Um Ihren Kollegen dieses peinliche Ende zu ersparen, müssen Sie darauf achten, dass die Zielkoordinaten möglichst weit von Ihrem Truppenstandpunkt entfernt liegen. In seltenen Fällen hilft ein schnell erteilter Rückzugsbefehl.

Anno 1503 - Die besten Tipps

Der diesjährige Eierbote mit den riesigen Löffeln hat uns gesteckt, dass in vielen Osternestern Sunflowers Sahnestückchen versteckt sein wird. Grund genug, die besten Tipps zu drucken.

Auf Entdeckungsreise

Eine gute Startinsel finden

Wenn Sie ein Spiel starten, speichern Sie es sofort ab. Nun können Sie sich in aller Ruhe auf die Suche nach der optimalen Insel machen. Denken Sie daran: Bodenschätze werden nur gefunden, wenn der betreffende Berg im Einzugsbereich eines Kontors oder Markthaupthauses steht oder der Scout den Berg untersucht hat. Sobald Sie die Lage sondiert haben, laden Sie den Spielstand und fahren direkt zu der gewählten Trauminsel. Das spart Zeit und verhindert, dass ein Konkurrent Ihnen die besten Inseln vor der Nase wegschnappt.

Wie sieht eine gute Insel aus

Ihre Hauptinsel sollte auf jeden Fall möglichst groß sein und nordisches Klima haben. Hier wachsen Heilkräuter und Hopfen – sehr wichtige Rohstoffe. Obendrein müssen Sie sich ein Erz- und Salzvorkommen sichern – idealerweise natürlich direkt auf der Hauptinsel.

Konkurrenten finden

Bevor Sie ewig in der Gegend herumsegeln, können Sie alle Mitspieler gezielt finden. Schauen Sie sich die Inseln genau an – dort, wo große Waldflächen gerodet sind, hat jemand gesiedelt. Suchen Sie einen bestimmten Spieler? Kein Problem – orten Sie auf dem Meer ein Schiff des Spielers und verfolgen Sie es. Dort, wo es länger stehen bleibt und die Segel refft, ist ein Kontor. Decken Sie möglichst bald die gegnerischen Siedlungen auf – es ist immer gut zu wissen, was die anderen Spieler so treiben. Außerdem finden Sie so Handelspartner.

Erkundungstour

Besonders zu Beginn eines Spiels steht Ihr erstes Schiff ungenutzt in der Gegend herum. Suchen Sie die Inselwelt nach wichtigen Nährböden und seltenen Rohstoffen ab. Bedenken Sie, dass Sie früher oder später Anbaugebiete für Tabak, Gewürze, Wein, Baumwolle, Zuckerrohr, Seide und Indigo benötigen. Außerdem brauchen Sie Zugang zu je einem Gold-, Edelstein- und Marmorvorkommen.

Plätze reservieren

Nehmen wir an, Sie finden ein wichtiges Eiland mit Gold und Edelsteinen. Da Sie diese Bodenschätze erst sehr spät brauchen, bauen Sie ein Kontor und bringen Sie die Vorkommen in Ihren Einzugsbereich. Solange Sie es nicht mit bösartigen Gegnern zu tun haben, ist dieser Ort nun „reserviert". Ebenso verfahren Sie bei guten Anbaugebieten, die Sie in Zukunft auf jeden Fall brauchen werden.

Infrastruktur

Alle Waren werden - Straßenanschluss vorausgesetzt – vom Marktkarren abgeholt und eingelagert. Bei vielen Betrieben und wenigen Markthaupthäusern kann es dabei zu Engpässen kommen. Wenn Sie beobachten, dass die Lager der Produktionsbetriebe ständig voll sind, müssen Sie dringend weitere Markthaupthäuser bauen.

Transport

Betriebe, die zur Herstellung ihrer Produkte Rohstoffe benötigen, holen sich diese entweder direkt beim Hersteller oder in einem Markthaupthaus. Ist weder der Rohstofflieferant noch ein Markthaus in der Nähe, wird der Betrieb auch vom Marktkarren beliefert.

Gleiches Produkt, mehrere Betriebe

Einige Produkte können von mehreren Betrieben hergestellt werden. Alkohol zum Beispiel wird von der kleinen Farm, der Brauerei und der Rumbrennerei geliefert. Faustregel hier ist: Je später ein Betrieb freigeschaltet wird, desto effektiver arbeitet er. Zwei Baumwollplantagen mit einer Weberei produzieren mehr Stoffe als drei Webstuben mit ihren sechs Schaffarmen.

Alte Betriebe ersetzen?

Wenn Sie auf eine effektivere Produktion umschalten, sollten Sie nicht sofort die alten Betriebe abreißen. Wenn Sie beispielsweise gerade Zuckerrohr angebaut haben, ist das noch lange kein Grund, die Hopfenfarmen einzureißen. Machen Sie erst dann Betriebe dem Erdboden gleich, wenn der Platz, auf dem sie stehen, dringend gebraucht wird.

Straßenanschluss: ja oder nein?

Wenn Sie eine Produktionskette dicht beieinander bauen können, brauchen die Rohstoffproduzenten keinen Straßenanschluss. Sollte aber der Platz nicht reichen, muss der Weg her. So werden die Rohstoffe ins Lager geschafft und können an jedem beliebigen Ort der Insel wieder herausgenommen werden. Dies hat den Vorteil, dass Sie Rohstoffproduktion und Weiterverarbeitung komplett trennen können. Achten Sie jedoch darauf: Je mehr Betriebe einen Straßenanschluss haben, desto mehr Marktkarren werden benötigt.

Optimale Verhältnisse

Ausgehend von einer Betriebseffizienz von 100 Prozent gibt es für jede Produktionskette ein festes Verhältnis von Rohstofflieferanten zu Weiterverarbeitern. Die Webstube beispielsweise verarbeitet die Wolle von zwei Schaffarmen zu Stoff und eine Färberei braucht zwei Seiden- und eine Indigoplantage als Zulieferer, um voll ausgelastet zu sein. Das Verhältnis 2:1 können Sie bei den meisten verarbeitenden Betrieben wählen.

Weniger ist manchmal mehr

Bei einigen Produkten sollten Sie aus Kostengründen getrost auf ein optimales Verhältnis pfeifen. Eine kleine Eisenschmelze liefert durchaus genug Eisen für zwei Schmiede. Was aber wollen Sie – besonders zu Beginn eines Spiels – mit zwei Schmieden? Lassen Sie lieber einen Schmied kontinuierlich arbeiten. Da Sie nun Eisen einlagern, müssen die Mine und die Schmelze abgeschaltet werden, sobald das Lager voll ist. Das ist effizienter als eine Werkzeugüberproduktion mit zwei Schmieden – dann müssen Sie nämlich noch mehr Betriebe stilllegen, wenn das Lager voll ist.

Baureihenfolge

Da Rohstoffbetriebe eine gewisse Zeit brauchen, bis die ersten Waren im Lager landen, bauen Sie den weiterverarbeitenden Betrieb erst, wenn die Rohstoffproduzenten die Arbeit bereits aufgenommen haben. Sonst steht der Weiterverarbeiter nutzlos rum und kostet nur unnötig Geld. Bei Plantagen und Farmen mit Feldern lohnt es sich – besonders bei knapper Kasse –, zuerst die Felder zu pflanzen und erst, wenn die Pflanzen Früchte tragen, den Betrieb in die Mitte zu setzen. Wie das geht, erfahren Sie im Kasten „Felder für Profis".

Bilanz

Stadt- und Gesamtbilanz

Die Stadtbilanz ist kaum von der Gesamtbilanz zu unterscheiden. Ein Klick auf einen Marktplatz oder ein Kontor offenbart stets die Bilanz der jeweiligen Insel. Viel wichtiger ist die Gesamtbilanz, die Sie im Spielermenü finden. Vorsicht – allzu leicht verwechselt man die beiden Tabellen.

Die Bilanz spielt verrückt!

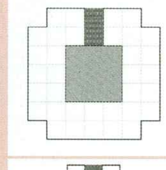
Die Bilanzen werden in Echtzeit fortlaufend berechnet. Außergewöhnliche Ein- und Verkäufe verfälschen die Werte enorm. Wenn Sie also gerade 200 Tonnen Alkohol verkauft haben, ist der Bi-

Felder für Profis

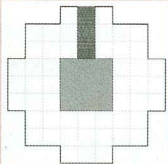
Jedes Feld wächst, ohne dass der dazugehörige Betrieb gebaut wurde. Dieses Phänomen können Sie ausnutzen, um mächtig Geld zu sparen.

Es braucht etwas Übung und Geschick, die Felder für eine Plantage optimal anzulegen, obwohl das Gebäude noch gar nicht da ist. Der Aufwand lohnt sich jedoch. Oft genug kommt es vor, dass man ganz dringend noch eine Tabak- oder Gewürzplantage bauen will und dann kein Geld mehr für die Felder hat. Die Plantage steht dann völlig überflüssig in der Gegend rum. Bauen Sie das Gebäude jedoch erst, wenn alle Pflanzen schon gewachsen sind, dann kann die Produktion sofort losgehen.

1. Wählen Sie die Farm oder Plantage aus und suchen Sie einen geeigneten Bauplatz.
2. Bauen Sie das Gebäude nicht, sondern halten Sie es wie eine Schablone an.
3. Achten Sie bei Farmen, die einen Straßenanschluss bekommen sollen, auf den Eingang.
4. Suchen Sie sich einen markanten Punkt, an dem Sie mit dem ersten Feld loslegen.
5. Pflanzen Sie die Felder, indem Sie sich an unser Schema halten – lassen Sie dabei die Mitte für das Gebäude (3x3 Felder) sowie den etwaigen Straßenanschluss frei.
6. Sobald die Pflanzen gewachsen sind, bauen Sie das Gebäude und die Straße.



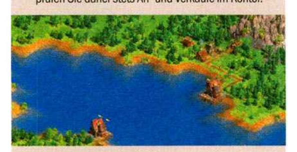




Kurz und knackig

Viele kleine Kniffe machen das Leben in der Welt von **Anno 1503** einfacher.

- Ihr Lager quillt über? Nutzen Sie ein Schiff als mobiles Lager.
- Verbrauchen Sie nach Möglichkeit das in der Schule beziehungsweise Universität angehäufte Wissen. Es steigt nicht über den jeweiligen Maximalwert.
- Ein Doppelklick auf ein Gebäude (Markthaupthaus, Feuerwehr, Kirche, Wirtshaus, Medikus etc.) zeigt den gesamten Einzugsbereich aller Bauwerke dieses Typs an.
- Die Weideflächen von kleinen Farmen, Rinder- und Schaffarmen können sich überlappen. Trotzdem haben die Betriebe volle Auslastung. Achten Sie beim Abstand auf den Fruchtbarkeitsbalken.
- Buchten und enge Seestraßen lassen sich „überqueren", sofern der Einzugsbereich eines Kontors bis an das gegenüberliegende Ufer reicht - dort lässt sich dann ein weiteres Kontor bauen.
- Besonders für das Kontor der Hauptinsel gilt: Bauen Sie nach Möglichkeit in einer Bucht. So können Sie sich mit Kanonentürmen an der Küste besser vor feindlichen Schiffen schützen.
- Angebot und Nachfrage schwanken ständig. Überprüfen Sie daher stets An- und Verkäufe im Kontor.



- Wenn ein Konkurrent stets das gleiche Produkt nachfragt, parken Sie ein Schiff mit knallvollen Laderäumen vor seinem Kontor. Verkaufen Sie so viel wie möglich. Dann warten Sie einfach, bis er wieder etwas kauft. So werden Sie Ihren Krempel einfach los und es kommt Ihnen keiner zuvor.
- Auch wenn es nicht angezeigt wird: Alle Schiffe haben, wie Militäreinheiten, laufende Kosten (diese werden zu den Militärkosten gerechnet).
- Wenn eines Ihrer Schiffe nutzlos und ohne Ladung vor Anker liegt, hissen Sie die weiße Flagge. Die Piraten zeigen dann keinerlei Interesse und schießen auch nicht auf Sie.
- Wenn Sie im Clinch mit einem Konkurrenten stehen, umfahren Sie seine Inseln weiträumig. Passen Sie auch Ihre Auto-Routen an.
- Ändern Sie die Wegpunkte von automatischen Handelsrouten so, dass die Schiffe nicht so nah am Land fahren. Das Gezockel kostet Zeit (Geld).
- Benennen Sie Ihre Städte und Schiffe nach der jeweiligen Funktion. Tabak/Seide ist zwar kein schöner Name - aber so finden Sie in der Schiffs- bzw. Städteliste schnell und einfach, was Sie suchen.
- Bei großen Inseln lassen sich die Wege von Transportschiffen durch den Bau von mehreren Kontoren an den jeweiligen Küsten enorm verkürzen. Beispiel: Ihr erstes Kontor liegt im Süden. Ein Schiff pendelt per automatischer Handelsroute zwischen einer Insel im Nordmeer und Ihrer Hauptinsel. Wenn Sie nun im Norden der Insel ein Kontor errichten, muss das Schiff nicht auf jeder Tour rund um die Insel gurken.

lanzwert viel zu hoch. Andersrum ist es bei Einkäufen – wer dem fliegenden Händler gerade 20 Tonnen Werkzeuge abgekauft hat, steht mit einem grauslichen Bilanzwert da.

Meine Einnahmen schwanken

Ihre Bewohner kaufen unregelmäßig ein – das bringt die Bilanz durcheinander. Fehlt ein Gut, sinkt Ihr Bilanzwert schnell. Das ist auch gut so, da Sie sonst nicht wüssten, dass etwas nicht glatt läuft. Bilanzwert und Lagerbestand sollten ständig überprüft werden.

Die „wahre" Bilanz

Wenn Sie nicht regelmäßig ein- oder verkaufen, können Sie die Einkaufskosten und Verkaufserlöse getrost vergessen. Stehen dort noch Werte, müssen Sie sich die Bilanz selber ausrechnen, indem Sie aus der Gesamtbilanz Militär- und Betriebskosten von den Warenerträgen subtrahieren.

Aufstieg

Das Grundprinzip

Es gibt vier fortlaufende Zivilisationsstufen und die Aristokraten, die jedoch gesondert gebaut werden müssen. Sofern Baumaterial vorhanden und freigegeben ist, steigt ein Haus um eine Zivilisationsstufe auf, wenn die notwendigen Bedürfnisse erfüllt sind. Enorm wichtig ist hier, dass die Bevölkerungszahl pro Haus bei jedem Aufstieg drastisch zunimmt. Beispiel: Sie errichten nur 16 Pionierhäuser, um eine Kapelle zu bekommen (16 Häuser x 8 Bewohner = 128 Pioniere. Kapelle verfügbar ab 125 Pioniere). Aus diesen 128 Pionieren werden im Verlauf des Spiels 672 Kaufleute. Ihre Bevölkerungszahl nimmt also um den Faktor 5,25 zu.

Bevölkerungsexplosion

Wie das vorangegangene Beispiel verdeutlicht, müssen Sie beim Aufstieg Ihrer Bevölkerung mit einer enormen Nachfragesteigerung zurechtkommen. Daher sollten Sie schon vor dem Aufstieg volle Lager haben, um Ihr Volk bei Laune zu halten.

Baumaterial sperren

Sperren Sie prinzipiell die Vergabe von Baumaterial im Infomodus vom Markthaupthaus. Nur so können Sie vermeiden, dass Ihnen das Volk im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf wächst.

Langsam aufsteigen

Speichern Sie stets ab, bevor Sie eine neue Zivilisationsstufe erklimmen. Natürlich können Sie auf einen Schlag das ganze Volk aufsteigen lassen – dies ist aber nur ratsam, wenn Sie knallvolle Lager haben. Sicherer ist es, einige Häuser aufsteigen zu lassen, das Baumaterial wieder zu sperren und genau zu beobachten, wie sich die Lagerbestände verändern.

Teure Überraschung

Das Markthaupthaus und das Kontor ändern an zwei Stellen im Spiel ihr Aussehen. Aus den Holzhütten werden ab 50 Siedlern Backsteinhäuser. Bei 220 Bürgern verwandeln sich die Lager in prunkvolle Markthallen. So weit, so gut. Leider werden die Gebäude auch teurer. Auf der rechten Bildschirmseite wird immer das Pionier-Markthaupthaus angezeigt. Die echten Kosten für den Neubau sehen Sie nur in der Leiste am unteren Bildschirmrand. Damit nicht genug. Ein Markthaus hat Betriebskosten von 10 Talern. Diese steigen in der ersten Stufe auf 15, in der zweiten auf 30 Taler an. Dies gilt auch für schon bestehende Gebäude. Beispiel: Zwölf Markthaupthäuser und ein Kontor haben in der ersten Stufe zusammen Betriebskosten von 135 Talern. In Stufe 2 sind es schon 205 Taler. Ab 220 Bürger müssen Sie noch mal 195 Taler mehr berappen – insgesamt für die gleichen Gebäude 395 Taler, also fast das Dreifache!

Der Werkzeug-Trick

Ihr Städtchen wächst und gedeiht, das Volk ist glücklich und bereit, eine Stufe aufzusteigen. Jetzt geben Sie das Baumaterial frei und kaum haben Sie sichs versehen, sind ganze Schiffsladungen von Baumaterial verbraucht und Ihre ganze Stadt sieht anders aus. Da es aber viel sinnvoller ist, schrittweise und gemächlich aufzusteigen, müssen Sie einen Trick anwenden, um Herr der Situation zu bleiben.

1. Werkzeugproduktion einstellen und warten, bis alle Werkzeuge im Lager gelandet sind.
2. Alle Werkzeuge auf ein Schiff laden.
3. Baumaterial im Markthaupthaus freigeben. Es passiert nichts, da schließlich die Werkzeuge fehlen.
4. Jetzt dosiert Werkzeuge vom Schiff wieder ins Kontor geben.
5. Es steigen nur so viele Häuser auf, wie mit der Werkzeugmenge möglich ist. Damit haben Sie den Aufstieg unter Kontrolle.

Markthäuser & Kontore



Die Zivilisationsstufen

Die angegebenen Mengen Baumaterial werden beim Stufenaufstieg verbraucht. **Gefettete** Waren und Gebäude sind Voraussetzung für den Aufstieg. Aristokraten-Häuser müssen nicht gebaut werden (Zivilisationsentwicklung).

	Bewohner	Werkzeuge	Holz	Ziegel	Marmor	Max. Wissen	Nachgefragte Waren	Nachgefragte Gebäude
Pioniere	8	1	4	0	0	0	Nahrung, **Leder**, **Stoffe**, **Salz**	**Wirtshaus**, **Kapelle**
Siedler	15	2	2	4	0	25	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz, **Gewürze**, **Tabakwaren**	Wirtshaus, Kapelle, **Kirche**
Bürger	28	5	5	4	0	70/80	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren **Lampenöl**, **Seidenstoffe**	Wirtshaus, Schule, Kirche **Badehaus**, **Universität**
Kaufleute	42	Gebäude kann nicht weiter aufsteigen				90/100	Nahrung, Stoffe, Salz, Gewürze, Tabakwaren, Lampenöl, Seidenstoffe	Wirtshaus, Schule, Kirche, Badehaus, Universität

Ab wann gibt es Aristokraten?

Sobald eine Siedlung mehr als 1.900 Kaufleute beherbergt, werden die Aristokratenhäuser freigeschaltet. Die Edelleute wohnen stets mit 30 Personen in einem Haus.

Bedürfnisse

Im Vergleich zu den Kaufleuten haben die Aristokraten eher wenige, dafür aber sehr exquisite Bedürfnisse. Sie benötigen Nahrung, Wein, Schmuck und Kleidung. Für Unterhaltung und soziales Wohlbefinden sorgen ein Theater, ein Badehaus, eine Kirche und Parkanlagen.

Sensibelchen

Im Gegensatz zu anderen Bewohnern sind die Aristokraten extrem sensibel, was die Erfüllung ihrer Wünsche angeht. Bleibt ein Gut aus, ist die Stimmung sofort im Keller und kurze Zeit später wird das Haus eingerissen. Sie müssen daher noch mehr als sonst auf die reibungslose Produktion und Lieferung der Waren achten. Wenn Sie es mit der Bourgeoisie zu tun haben, müssen die Lager immer voll sein – Überproduktion ist hier stets angebracht.

Viel Arbeit für viel Geld

Sorgen Sie dafür, dass alle vier nachgefragten Güter in ausreichender Menge vorhanden sind – es lohnt sich. Den Aristokraten sitzt das Geld sehr locker – mit ihnen lässt sich richtig Asche machen.

Aristokratensiedlung

Sobald Sie einmal Aristokratenhäuser bauen können, gilt dies für die gesamte Inselwelt. Es ist also durchaus möglich, eine Insel nur für den Adel zu bebauen. Optimal ist natürlich eine Insel, die möglichst viele Bedarfsgüter produzieren kann. Wenn Sie zum Beispiel auf einer Wein-Insel obendrein eine Gold- oder Edelstein-Mine finden, ist dies ein sehr guter Ort für eine Aristokratensiedlung.

Parkanlagen

Hier kann jeder Hobby-Gärtner seinen Gelüsten freien Lauf lassen. Errichten Sie hübsche Parkanlagen mit Pavillons, Irrgärten und Blumenbeeten. Mit den Zieranlagen lassen sich wunderschöne Anlagen erbauen. Für das Spiel ist Schönheit nicht wichtig – da tun es auch ein paar Beete, Bäume, Hecken und ein Pavillon. Es macht aber Spaß, richtig schöne Gärten zu bauen.

Das Schloss

Wer über 1.000 Aristokraten beherbergt, hat sich die ersten Schloss-Teile redlich verdient. Sie dürfen nun einen Hauptteil und vier beliebige Anbauteile (Flügel, Ecke oder Bogengang) errichten. Wichtig: Überlegen Sie sich ganz genau, wohin Sie die Palast-Teile stellen. Sobald ein Stück steht, ist es „verbraucht". Wenn Sie sich „verbauen" und den falsch gesetzten Teil wieder abreißen, steht er nicht erneut zur Verfügung. Das Gleiche gilt für die Kathedrale – sie kann nur einmal gebaut werden.

Teurer Spaß

Das Schloss dient ausschließlich Ihrem Ego. Diesen Spaß kann sich nur gönnen, wer wirklich zu viel von allem hat. Alleine der Hauptteil mit vier Seitenflügeln kostet Sie schlappe 35.000 Goldstücke. Obendrein verschlingt der Prunkbau auch noch hunderte Tonnen von Baumaterial.

Aufbau der Siedlung

Nicht schön, aber effektiv. In dieser Beispielsiedlung (Screenshot) führen 1.140 Aristokraten ein glückliches Leben. Zunächst wurden in der Mitte der großen freien Fläche ein Theater, eine Kirche und ein Badehaus möglichst platzsparend gebaut. An den Außenseiten wurden die vier benötigten Marktstände in regelmäßigen Abständen errichtet (etwa 20 Stände). Dies garantiert einen möglichst kurzen Einkaufsweg für die wuseligen Einwohner. Die Lücken neben dem Badehaus wurden durch Verzierungen, Pavillons und hübsch anzusehende Beete gefüllt. Da die Edelleute sowieso immer in Richtung Mitte zu den öffentlichen Gebäuden gehen, werden hier alle Bedürfnisse gedeckt.

Rettungsdienste

Natürlich dürfen auch bei der Bourgeoisie Feuerwehr und Medikus nicht fehlen! In diesem Beispiel wurden je zwei dieser Gebäude errichtet, um das gesamte Viertel abzudecken.

Viererblocks

An den Außenseiten des „Versorgungsplatzes" tummeln sich Blöcke von 2 x 2 Aristokratenhäusern. Auch wenn Wohnhäuser keinen Straßenanschluss benötigen, kommen die Edelleute auf den gepflasterten Straßen schneller voran.

Grundlagen

Erforschung

Nahezu alle militärischen Errungenschaften müssen zunächst erforscht werden. Das entsprechende Gebäude wird nach erfolgreicher Studie freigeschaltet. Neben den eigentlichen Waffen können auch Verbesserungen erforscht werden. Unterschätzen Sie diesen Bereich nicht. Die Erforschung eines Upgrades – zum Beispiel höherer Rüstungswert – wirkt sich auf alle Truppen des entsprechenden Typs aus, auch auf schon vorhandene Soldaten.

Low-Tech

Computergesteuerte Gegner können Sie durch frühe und entscheidende militärische Eingriffe Ihrerseits ins Wanken bringen. Katapulte sind langsam und teuer, Kanonen gibt es erst sehr spät. Um trotzdem Gebäude angreifen zu können, lohnt sich die Erforschung von Brandpfeilen. Durch dieses Upgrade können Bogenschützen sowohl gegen Truppen als auch gegen Gebäude vorgehen.

Quantität vs. Qualität

Natürlich sind viele besonders gute Einheiten optimal. Das kann man sich meistens jedoch nicht leisten. Eine Einheit kann noch so gut sein – wenn sie alleine gegen viele Gegner antreten muss, wird sie nicht überleben. Bedenken Sie, dass eine Einheit immer nur ein Ziel auf einmal angreifen kann.

Gut geplant ist halb gewonnen

Es macht keinen Sinn, alles sofort zu bauen. Soldaten kosten eine Menge Geld – egal, ob sie nun kämpfen oder einfach nutzlos in der Gegend herumstehen. Machen Sie sich ein Bild davon, wie weit Sie forschen können und welche Truppen Sie brauchen werden. Katapulte machen keinen Sinn, wenn Sie später sowieso Kanonen oder Mörser bauen können.

Vorräte bunkern

Produzieren Sie möglichst viele Waffen auf Vorrat. In kriegerischen Szenarien werden Sie früher oder später sowieso Waffen benötigen. Mit einer vollen Waffenkammer lassen sich bei Bedarf schnell Soldaten rekrutieren. So können Sie auf Angriffe reagieren und kommen mit einem vergleichsweise kleinen Schutzheer aus.

Militär-Taktiken

Seehoheit

Bevor Sie überhaupt mit Bodentruppen ins Geschehen eingreifen, müssen Sie die Seehoheit erlangen. Das Ziel hierbei ist, den Gegner von seinen Versorgungsinseln



MUSTERSIEDLUNG FÜR ÜBER 1.000 ARISTOKRATEN

Gebäude	Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Gold	Kosten
Aristokratenwohnhaus	12	10	20	50	0	
Kathedrale	40	30	60	30	12.000	80
Schloss Hauptteil	40	15	50	20	15.000	100
Schlossflügel/Eckturm	30	10	30	15	5.000	30
Schloss Bogengang	30	10	30	15	3.000	20
Obelisk	3	0	5	0	1.000	0
Prunkbrunnen	5	0	10	0	1.000	0

Belohnungen

Statuen sind ja ganz hübsch, aber im Vergleich zu den folgenden Belohnungen doch eher Kinderkram.

Aristokraten	Belohnung
600	Kathedrale
1.000	Palast-Hauptteil + 4 Seitenteile
3.000	Weitere 4 Seitenteile
5.000	Seitenteile bleiben freigeschaltet

abzuschneiden. Zerstören Sie von See her Kontore und vor allem Werften. Die meisten Versorgungsschiffe von Computergegnern sind alleine unterwegs – lauern Sie dem Gegner mit zwei oder drei gut bewaffneten Schiffen auf, um ihn auf den Meeresgrund zu befördern.

Zerstörung oder Übernahme?

Die Versorgungsinseln sind in den seltensten Fällen effektiv bewacht. Sie haben die Möglichkeit, mit wenigen Bogenschützen (Brandpfeile!) diese Außenposten komplett zu zerstören. Wird jedoch auf dem Eiland eine Ware produziert, die Sie selber benötigen, sollten Sie die Gebäude lieber übernehmen. Zerstören Sie dazu das gegnerische Kontor und überbauen Sie es mit einem eigenen Kontor (natürlich müssen Sie das entsprechende Baumaterial an Bord des Schiffes haben). Um genauso mit den Markthäusern zu verfahren, brauchen Sie einen Scout mit genügend Baumaterial.

Aushungern

Hungern Sie die Siedlung aus, indem Sie den Handel nach außen komplett unterbinden (siehe Seehoheit). Wenn Sie die Werft des Feindes zerstört haben, kann er auch keine neuen Schiffe mehr bauen. Beobachten Sie den Feind gut – Kontore und Werften werden nach Möglichkeit immer wieder neu gebaut – oft auch an ganz anderen Küstenstreifen.

Ziele von See aus bekämpfen

Zerstören Sie jedes Gebäude, das Sie von See aus erreichen können. Dies setzt nicht nur dem Gegner zu, sondern es schafft auch freie Flächen für eine spätere Invasion oder sogar für eine eigene Basis im Feindesland.

Wichtige Ziele

Die allerwichtigsten Ziele sind Markthaupthäuser. Sind diese Gebäude zerstört, fallen alle Gebäude im Einzugsbereich auch in sich zusammen. Feuerwehrstationen sollten ebenso ganz oben auf der Zielliste stehen. So ein Feuerwehrmann kann schon gehörig nerven, wenn er immer wieder löscht, was Sie gerade in Brand geschossen haben. Natürlich sind Burgen ein wichtiges Ziel, schließlich können Sie durch die Zerstörung von Festungen die Ausbildung neuer Truppen unterbinden.

Öffentliche Einrichtungen

Angriffe auf wichtige Einrichtungen wie Kirchen, Badehäuser etc. sorgen schnell dafür, dass die Bevölkerung des Feindes eine Zivilisationsstufe zurückfällt. Der wirtschaftliche Schaden ist immens.

Preisvergleich

Schauen Sie mal genau hin: Wenn Sie zum Beispiel acht Einheiten ausbilden möchten und dafür einfach zwei kleine Festungen benutzen, sparen Sie bare Münze. Falls Ihre Stadt angegriffen wird, sind Sie mit mehreren kleinen Festungen besser beraten als mit einer großen, da Sie gleich mehrere strategisch wichtige Stellen sichern können.

Vorteile vieler kleiner Festungen

Außerdem sind Sie mit Ihren Einheiten schneller am Ort des Geschehens, wenn Sie über mehrere kleine Festungen verfügen. Auch das Truppenmanagement wird einfacher. Mit drei kleinen Festungen können Sie gleich drei Zielfähnchen setzen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, nach Waffengattung getrennt auszubilden, sprich eine Festung bildet nur Schwertkämpfer aus, die nächste nur Bogenschützen und so weiter.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS

Handbuch-Fehler

Einige Dinge werden im Handbuch der Verkaufsversion anders beschrieben, als sie im Spiel tatsächlich sind. Diese Angaben beziehen sich auf den Patch auf Version 1.01 Beta.

1. Verkaufsstände
Sämtlichen Dokumentationen zum Trotz können Verkaufsstände überall gebaut werden. Ein Markthaupthaus muss nicht in der Nähe sein. Da es Ihre Bewohner im Gegensatz zum Vorgänger nicht schert, ob ein Marktplatz in der Nähe ihrer Behausung steht, kommen Sie mit weitaus weniger Markthaupthäusern aus.

2. Die wundersame Kirche/Universität
Im Widerspruch zum Handbuch wird jede Kapelle zur Kirche und jede Schule zur Universität, sobald das größere Gebäude auf der Insel errichtet wurde. Der Einzugsbereich spielt dabei keine Rolle.

Der Anlock-Trick

1. Suchen Sie sich eine Stelle auf der gegnerischen Insel, an der keine Schutztruppen stehen.

2. Laden Sie die Truppen aus, die in der Lage sind, Gebäude zu zerstören (zum Beispiel Bogenschützen mit Brandpfeilen, Katapulte, Kanonen oder Mörser).

3. Greifen Sie so schnell wie möglich die wichtigen Ziele (Gebäude) des Gegners an.

4. Sobald gegnerische Truppen zu nahe kommen, ziehen Sie die Einheiten zurück auf das schützende Schiff. Der Effekt: Sie richten ohne eigene Verluste großen Schaden an. Meist sind die feindlichen Einheiten so unvorsichtig, dass Sie diese von See aus beharken und vernichten können. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

Militärbasen in Übersee

Wenn Sie einen Angriff auf eine bestimmte Insel planen, ist es sinnvoll, sich ein kleines Eiland in der Nähe zu suchen, um dort eine Militärbasis einzurichten. Bauen Sie dort neben dem Kontor auch eine Burg. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Soldaten nicht mehr beim Medikus geheilt – sparen Sie sich dieses Gebäude also und stationieren Sie stattdessen einige Sanitäter in der Basis. Wenn Sie viel von See her angreifen, macht auch eine Werft Sinn. Jetzt haben Sie in relativer Nähe zur Front einen sicheren Hafen, in dem Sie Truppen heilen und ausbilden können. Waffen und Rüstungen lassen sich nun mal viel schneller transportieren als Truppen. Mit nur einem Schiff können Sie Baumaterial und Ausrüstung für 100 Soldaten transportieren – das große Kriegsschiff kriegt gerade mal zwölf Mann an Bord. Sie sparen mit dieser Taktik jede Menge Zeit und Geld – die Truppen werden zeitnah zum Einsatz ausgebildet und können über kurze Transportwege an die Front gebracht werden. So ist es überhaupt erst möglich, genügend Truppen anzulanden.

Alternative
Wenn die Insel des Gegners es zulässt, können Sie Ihre Basis auch direkt vor Ort errichten. Oft reicht es, mit gezielten Angriffen ein oder zwei Markthaupthäuser zu zerstören, um ein eigenes Kontor zu bauen. Vorsicht: Natürlich brauchen Sie jetzt unbedingt schützende Mauern, sonst überlebt der Posten nicht lange. Schalten Sie auf halbe Spielgeschwindigkeit, um sich vor Eintreffen der Gegner einen kleinen, zur See hin offenen Schutzwall zu errichten. Jetzt dient dieser kleine Fleck als optimaler Ausgangspunkt für Ihre Angriffe.



Festungen

30 Pioniere

Kleine Festung
600 / 10 / 20 / 0
Bildet maximal vier Einheiten gleichzeitig aus

120 Bürger

Mittlere Festung
1.000 / 10 / 15 / 20
Bildet maximal sechs Einheiten gleichzeitig aus

250 Kaufleute

Große Festung
2.500 / 20 / 15 / 30
Bildet maximal acht Einheiten gleichzeitig aus

Kosten und Fakten der Einheiten

Die gezeigten Werte beziehen sich auf die Basiseinheiten, das heißt ohne jedwede militärische Erweiterung wie zum Beispiel Brandpfeile, Reichweite Armbrust etc.

	Gold	Reichweite	Schaden	Rüstung
Pikenier	90	1	6	50
Schwertkämpfer	150	1	8	60
Bogenschütze	150	9	6	35
Bedienmannschaft	100	1	3	30
Lanzenknecht	150	1	17	80
Kavallerie	200	1	8	90
Armbrustschütze	200	9	7	40
Musketier	190	1	14	100
Musketenschütze	220	7	20	45
Sanitäter	350	1	9	25
Scout	50	1	3	25
Kanone	350	9	40	55
Mörser	400	10	60	110

Die **Sims Deluxe Edition**

Spiele sind kurzlebig? Das mag für viele Titel gelten – aber nicht für die Sims. Die Personen-Simulation hat quasi einen Chart-Platz abonniert. Für alle neuen Sim-Fans daher die besten Tipps zu diesem Dauerbrenner.

Einrichtung

Badezimmer

Jeder Sim muss mal und hat hygienische Bedürfnisse. Also muss wenigstens eine Toilette und eine Dusche her (Händewaschen allein reicht nicht aus).

Wohn-/Schlafzimmer

Als Neuling haben Sie zu wenig Geld für einen getrennten Wohn- und Schlafbereich. Kaufen Sie zur Grundausstattung auf jeden Fall ein Bett – ohne geht's nicht. Wenn Sie etwas Geld übrig haben, darf es gerne ein komfortables Bett sein. Das sorgt für erholsamere Nächte und spart somit Zeit. Ein Nachttisch samt Wecker verhindert, dass Sie verschlafen (Sie werden 2 Stunden vor der Arbeit geweckt). Jetzt sollte noch eine Sitzgelegenheit her (Komfort) und wenigstens etwas Unterhaltung. Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie den Farbfernseher. So kann man prima mit Freunden TV schauen.

Küche/Essbereich

Als Allererstes brauchen Sie einen Kühlschrank. Da ein frischer Sim noch nicht kochen kann, brauchen Sie vorerst keinen Herd. Mikrowelle und Küchenmaschine (spart Arbeitsfläche) sorgen für nahrhafte und leckere Mahlzeiten. Unzubereitete Nahrungsmittel halten nicht lange vor. Ein Tisch samt Stuhl sollte auch noch her.

Dekoration

Einige Pflanzen, Bilder und vor allem Lampen machen die Räume schöner. Ist beispielsweise die Küche bei Nachtbenutzung nicht erleuchtet, fühlt sich Ihr Sim dort überhaupt nicht wohl.

Was brauche ich noch?

Eine Alarmanlage in der Nähe des Hauseinganges ist eine lohnende Anschaffung. Auch wenn Sie vielleicht zunächst die Kosten scheuen, bewahrt Sie die Anlage jedoch vor Dieben, die früher oder später zuschlagen. Die Alarmanlage sorgt automatisch dafür, dass die Polizei gerufen wird. Der Langfinger wird dann geschnappt und Sie werden für den Verlust entschädigt und bekommen obendrein noch eine Fangprämie. Außerdem brauchen Sie noch unbedingt ein Telefon, damit Sie andere Sims anrufen und Dienstleistungen in Anspruch nehmen können. Achten Sie beim Telefon darauf, dass es nicht im Schlafzimmer steht, weil Sie sonst Gefahr laufen, aus dem Bett geklingelt zu werden. Sollten Sie später einen Kamin oder einen Herd anschaffen, vergessen Sie nicht, einen Rauchmelder im gleichen Raum aufzuhängen.

Aufwertung der Einrichtung

Achten Sie im späteren Spielverlauf darauf, möglichst hochwertige Güter zu kaufen. Ersetzen Sie beizeiten das Bett durch ein komfortableres Modell. Dinge wie die Stereoanlage oder der Breitbildfernseher sorgen für jede Menge Spaß und Unterhaltung – bei Ihnen und Ihren Gästen.



OHNE FLEISS KEIN PREIS Um die Fähigkeiten Ihres Sims zu steigern, müssen neue Einrichtungsgegenstände her. Bücherregal, Spiegel, Klavier und ein Schachspiel sorgen für das nötige Wissen!

Der Tag ist viel zu kurz, um all meine Bedürfnisse zu befriedigen

Da Sie es kaum schaffen werden, alle Werte am selben Tag zu steigern, sollten Sie sich im Tageswechsel hocharbeiten. Kümmern Sie sich beispielsweise einen Tag um Spaß, den nächsten um die Freunde und dann um die Aufbesserung Ihrer Fähigkeiten. So können Sie sich intensiv um diese Werte kümmern und diese so weit verbessern, dass es einige Zeit vorhält. Hygiene, Harndrang und Hunger sollten natürlich jeden Tag bedacht werden.

Mein Sim kommt morgens nicht in die Gänge

Sims brauchen mitunter 20 Minuten unter der Dusche und eine Viertelstunde auf dem Klo. Da wird's morgens schon mal knapp. Der Wecker klingelt zwei Stunden, bevor das Auto kommt. Wenn Sie mit der Zeit nicht auskommen, schicken Sie Ihren Charakter lieber zeitiger ins Bett und wecken ihn dafür etwas früher manuell. Bedenken Sie: Wenn Sie

S



VIEL SPASS Da der Flipper mehrere Spieler zulässt, geht es schon bald hoch her. Alle Sims haben einen Mordsspaß und pflegen nebenher noch soziale Kontakte.



BRENZLIGE SITUATION Der Sessel steht zu nahe am Kamin und hat Feuer gefangen. Zum Glück hängt ein Rauchmelder an der Wand, der die Feuerwehr alarmiert.

Der Charakter

Ein paar Tipps, damit Sie sich später nicht über Ihre Spielfigur ärgern.

Hat das Aussehen meiner Spielfigur irgendwelche Auswirkungen auf das Spiel?
Nein! Wählen Sie ein Outfit, das Ihnen gefällt. Im Gegensatz zu echten Menschen legen die Sims in Ihrer Nachbarschaft keinen sonderlichen Wert auf Äußerlichkeiten.

Wie soll ich meine Charakterwerte wählen?
Ein Reiz des Spiels besteht darin, mit den Werten herumzuspielen. Einige Punkte sollten Sie jedoch beachten:

Ordentlich: Saubere Sims räumen auf und drücken nach dem Pinkeln die Spülung. Da aber das Zimmermädchen nicht sehr teuer ist, können Sie diesen Wert ruhig niedrig wählen.

Extrovertiert: Ein extrem aufgeschlossener Sim braucht viele Sozialkontakte und leidet stark unter Einsamkeit. Da das Sozialbedürfnis nicht leicht zu befriedigen ist, sollten Sie als Einsteiger hier einen niedrigen Wert wählen.

Aktiv: Je aktiver der Sim, desto höher ist das Bedürfnis nach Bewegung und Sport (z. B. Basketballspielen, Schwimmen etc.). Ein träger Sim genießt eher gemütliche Fernsehabende.

Verspielt: Hier sollten Sie einen hohen Wert wählen, da Ihr Sim dann jede Form von Spiel genießt. Ob nun Schach oder das gemeinsame Spielen mit dem Kind an der Puppenstube – es erhöht den Spaßwert.

Nett: Ein netter Mensch zu sein, hilft bei Sozialkontakten weiter. Wer will schon jemanden zum Freund haben, der andauernd Beleidigungen ausstößt oder gar einen Hang zur Brutalität hat?

Aufwertung der Nachbarschaft

Auch wenn Sie am Anfang sehr auf den eigenen Charakter fixiert sind, müssen bald mehr Menschen in die Sim-Straße ziehen. Die Evolution in der Nachbarschaft lässt sich am besten mit Phasen beschreiben.

Phase 1 – Spielbeginn
Am Anfang sollten Sie sich erst einmal alleine durchs Leben schlagen. Wenn Sie einige Male befördert wurden und Ihr tägliches Dasein kein Problem mehr darstellt, sollten Sie sich über erwachsenen Familienzuwachs Gedanken machen. Gehen Sie dann zu Phase 2 über.

Phase 2 – Ein Partner
Der beste Trick ist, Singles in die Nachbarschaft zu bringen. Da jede Familie, unabhängig von der Anzahl ihrer Mitglieder, mit 20.000 $ startet, wäre es wahre Geldverschwendung, mehrköpfige Familien zu erstellen. Bevor Sie jetzt potenzielle Freunde ansiedeln, sollten Sie zunächst einen Partner für sich selbst erschaffen. Mit diesem Charakter kaufen Sie dann ein preisgünstiges Grundstück (zum Beispiel Sim-Str. 9 für 3.500 $) und bauen eine bescheidene Unterkunft, die lediglich das Nötigste zum Leben bietet. Wechseln Sie nun zurück zu Ihrem eigenen Charakter. Es wird nicht lange dauern, bis Sie den ersten Kontakt zu Ihrem Partner in spe haben. Bauen Sie die Freundschaft möglichst schnell aus und versuchen Sie zu heiraten. Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Ihr Haus zu klein erscheint. Dieses Problem löst sich durch die hohe Mitgift von alleine. Sobald Sie heiraten, fließt das Geld Ihres Partners in den Haushalt ein. Urplötzlich haben Sie richtig viel Geld.

Phase 3 – Mehr Nachbarn und Umzug
Direkt nach der Hochzeit haben Sie die Wahl: Bauen Sie Ihr vorhandenes Haus aus oder ziehen Sie gleich um. Sim-Straße 10 eignet sich besonders gut für einen Umzug. Das Haus ist relativ preisgünstig (für einen neuen Sim jedoch zu teuer), gleichzeitig räumen Sie ein preiswertes Haus für neue Singles. Jetzt können Sie nach dem gleichen Schema wie bei Ihrem Partner zwei neue Singles in die Nachbarschaft bringen. Spielen Sie einen der beiden und sorgen Sie dafür, dass sich die Neuzugänge kennen lernen und möglichst schnell heiraten beziehungsweise zusammenziehen. Der Vorteil: Die neu entstandene Familie ist vom Start weg recht wohlhabend (zweimal 20.000 $) und ein Single-Haus ist wieder frei.

Phase 4 – Wohlstand erreichen
Sobald neue Leute in der Nachbarschaft angesiedelt wurden, können Sie sich wieder um Ihren eigentlichen Charakter kümmern. Immer wenn Ihnen die Freunde ausgehen, können Sie, wie in Phase 3 beschrieben, neue Leute ins Spiel bringen. Um die begrenzte Anzahl von Häusern auszunutzen, sollten Sie möglichst bald eines der teuren Grundstücke erwerben, um Platz für andere zu machen. Bauen Sie nicht die preiswerten Grundstücke mit Prachtbauten zu.

glücklich zur Arbeit gehen, haben Sie mehr Erfolg im Beruf.

Freundschaften am ersten Tag

Nutzen Sie die ersten Tage in der Nachbarschaft dazu, möglichst viele Leute kennen zu lernen. Nur wen Sie einmal begrüßt haben, können Sie später auch anrufen.

Ich bekomme einen Anruf von der Bank. Warum?

Gucken Sie in Ihren Briefkasten. Wie im echten Leben bekommen Sie hin und wieder Rechnungen, die beglichen werden müssen.

Wie lange wartet das Auto morgens?

Ihre Fahrgemeinschaft ist sehr geduldig. Das Auto (und der Schulbus) wartet eine geschlagene Stunde vor Ihrer Tür. Solange Sie noch rechtzeitig einsteigen, hat dies keine Konsequenzen für Sie.

Können mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigt werden?

Ja klar! Ein Abendessen mit Freunden an einem schönen Tisch mit bequemen Stühlen zum Beispiel erfüllt gleich vier Wünsche auf einmal (Sozial, Wohnung, Hunger und Komfort). Ähnlich verhält es sich mit einem Fernsehabend mit einem Kumpel oder einer geselligen Runde am Flipperautomaten.

Die Nachbarschaft

Wo ziehe ich am besten ein?

Wählen Sie das kleine Haus in Sim-Straße 6. Auch wenn das Grundstück in Sim-Straße 9 sehr preisgünstig ist, fahren Sie besser, wenn Sie ein fertiges Haus erwerben. Neu bauen ist immer teurer als vorhandene Objekte zu kaufen. Die Neulingers aus ihrem Heim zu werfen, ist am Anfang nicht sinnvoll, weil dann nur noch die von Spinnwebs in der Nachbarschaft wohnen.

Die Anfangssituation

Wenn Sie das Spiel starten, sind fünf von zehn Grundstücken bebaut und davon nur zwei bewohnt. Wenn Sie nun einen neuen Charakter ins Spiel führen, leben außer Ihnen nur fünf Menschen in der Nachbarschaft. Das reicht für den Anfang. Spielen Sie Ihren Charakter so lange, bis die Nachbarschaft nicht mehr ausreichend Sims hat, mit denen Sie sich anfreunden können.

Wie kriege ich Kinder?

Es gibt bei den Sims genau zwei Möglichkeiten, an Nachwuchs zu kommen. Entweder erhalten Sie einen Anruf vom Adoptionsservice oder Ihr Partner fragt, ob Sie ein Kind von ihm möchten. Egal durch welchen Weg Sie an den Nachwuchs kommen, es fällt eine Wiege mit dem Säugling von der Decke.

Was muss ich beim Kinderkriegen beachten?

Geben Sie sich keinen Illusionen hin. Kinderkriegen ist mit das Anstrengendste, was eine Sim-Familie erleben kann. Der Säugling in der Wiege muss ständig bei Laune gehalten werden. Dabei schert sich das Neugeborene herzlich wenig darum, ob die Eltern gerade schlafen oder nicht. Wenn Sie sich nicht ausreichend um das Kind kümmern und es verwahrlosen lassen, wird es vom Sozialamt abgeholt und die ganze Mühe war umsonst.



MASSENAUFLAUF Wer im Job hoch hinaus will, braucht viele Freunde. Eine Grillparty für die ganze Nachbarschaft erhält die Freundschaften.



SPONTANHOCHZEIT Die Hochzeit wird kurzerhand im Wohnzimmer abgehalten. Wenn zwei Singles heiraten, lohnt sich das auch finanziell.

Bedürfnisse

Wir sagen Ihnen, wie Sie die Bedürfnisse Ihres Sims erfüllen können.

Hunger
Regelmäßige Nahrungsaufnahme hält Ihren Sim am Leben und ist absolut notwendig. Halten Sie sich von ungegarten Lebensmitteln und Snacks fern – sie kosten unnötiges Geld und machen nicht sonderlich satt.

Komfort
Ein bequemer Stuhl, ein Sessel oder ein Sofa helfen diesem Wert auf die Sprünge. Besonders wichtig: Da Sie sowieso regelmäßig schlafen, sollte Ihr Bett einen möglichst hohen Komfortwert haben – so frischen Sie diesen Wert sprichwörtlich im Schlaf auf.

Hygiene
Gegen den täglichen Dreck hilft nur regelmäßiges Waschen. Eine Dusche am Tag ist meist ausreichend. Besonders saubere Sims waschen sich nach jedem Gang zur Toilette auch gerne die Hände.

Harndrang
Wie jeder normale Mensch muss auch ein Sim in regelmäßigen Abständen auf das „Stille Örtchen". Wenn Sie etwas Wohlstand erzielt haben, sollten Sie die Hightech-Toilette kaufen. Sie spült eigenständig und ist obendrein noch bequem.

Energie
Dieser Wert regeneriert sich beim Schlafen. Sollten Sie tagsüber zu müde werden, hilft ein Espresso kurzfristig. Zur Not reicht auch ein Nickerchen auf dem Sofa. Wichtig: Wenn Sie trotz Erschöpfung nicht schlafen gehen, kippt Ihr Sim irgendwo um und schläft. Dass eine Nacht auf dem kalten Rasen nicht sonderlich erholsam ist, dürfte klar sein.

Spaß
Fernsehen, Spielen, Tanzen, Musikhören und dergleichen erhöhen den Spaßwert. Wer nur arbeitet und schläft, wird über kurz oder lang depressiv.

Soziales Leben
Sozialkontakte sind extrem wichtig. Wenn Sie nicht alleine wohnen, lässt sich dieser Wert durch Gespräche und Aktivitäten mit Familienmitgliedern aufpäppeln. Abgesehen davon, dass es Ihrem Sim besser geht, wenn er unter Menschen geht, sorgt es auch für einen stetig wachsenden Bekanntenkreis.

Wohnung
In einem kargen, lichtarmen Raum fühlt sich niemand wohl. Sorgen Sie für Dekoration oder hochwertige Einrichtungsgegenstände. Im Freien sorgen Blumenbeete für das richtige Ambiente.

Die Macht der Sternzeichen

Sternzeichen	Angezogen von	Abgestoßen von
Jungfrau	Wassermann/Schütze	Löwe/Stier
Waage	Jungfrau/Krebs	Fische/Skorpion
Skorpion	Fische/Löwe	Waage/Wassermann
Schütze	Fische/Steinbock	Waage/Skorpion
Löwe	Schütze/Krebs	Steinbock/Zwilling
Steinbock	Wassermann/Stier	Löwe/Zwilling
Wassermann	Steinbock/Schütze	Skorpion/Jungfrau
Fische	Skorpion/Zwilling	Löwe/Widder
Widder	Zwilling/Stier	Krebs/Waage
Stier	Widder/Waage	Jungfrau/Krebs
Zwilling	Fische/Jungfrau	Steinbock/Widder
Krebs	Stier/Skorpion	Zwilling/Widder

Kleine Trankkunde

Vorsicht! Wer am Chemiebaukasten seine logischen Fähigkeiten trainiert, muss sich beim Genuss der Tränke auf einige Überraschungen gefasst machen.

Blau: Ein „guter" Trank – nach dem Verzehr fühlen Sie sich wie neu geboren.
Grün: Zwei Möglichkeiten: Entweder geht's Ihnen dreckig oder ein böser Zwilling erscheint.
Rot: Urplötzlich verliebt sich jemand in Sie – Heirat nicht ausgeschlossen.
Orange: Sie werden unsichtbar.
Gelb: Ihre Persönlichkeit wandelt sich in das Gegenteil um.
Violett: Sie mutieren zu Frankensteins Monster.



RAUMPLANUNG Die Karte von der Sim-Straße zu Spielbeginn. Ein Blick genügt, um die Preise der Häuser und Grundstücke herauszubekommen. Außerdem sehen Sie, wer bereits in der Nachbarschaft wohnt.

Kind und Beruf – geht das?

Auch wenn es nicht leicht wird, kann man es schaffen, die drei Sim-Tage, die das Kind zum Aufwachsen braucht, ohne Jobverlust zu überstehen. Dafür müssen sich die beiden Partner bei der Kindesbetreuung abwechseln. So wird vermieden, dass Sie oder Ihr Partner an zwei aufeinanderfolgenden Tagen den Dienst schwänzen. TIPP: Sie können die Wiege im Kauf-Modus wie jedes andere Möbelstück verschieben. Stellen Sie das Kind immer so auf, dass es in Ihrer Nähe ist. Nachts sollte es bei einem gemeinsamen Schlafzimmer direkt nebenan stehen. So vermeiden Sie, dass beide Sims aufwachen, wenn das Kind schreit. Vorsicht: Sie müssen den Sim, der sich um den kleinen Schreihals kümmern soll, manuell wecken.

Die Karriere

Was für einen Job soll ich mir suchen?

Zu Anfang haben Sie nicht viel Geld. Sie sollten also zunächst den erstbesten Job annehmen, um Ihren Unterhalt zu verdienen. Die unterschiedlichen Karrieren unterscheiden sich hauptsächlich in den Anforderungen an Ihre Qualifikation. Außerdem sollten Sie Ihre Persönlichkeit im Auge behalten. Ein fauler Sim eignet sich offensichtlich nicht besonders gut als Profi-Sportler. Anders herum wird ein äußerst aktiver Sim kein besonders erfolgreicher Politiker sein.

Worauf muss ich bei meinem Job besonders achten?

Erst einmal ist es wichtig, dass Sie mit einer gewissen Regelmäßigkeit Ihren Pflichten nachgehen. Wenn Sie zwei Tage hintereinander die Fahrgemeinschaft verpassen, werden Sie gefeuert. Das Sim-Arbeitsleben scheint ziemlich hart zu sein: keine Wochenenden und extrem kurze Kündigungsfristen. Aber: Was nirgendwo sonst steht, ist, dass die Chefs kein Problem damit haben, wenn Sie jeden zweiten Tag blaumachen. Noch nicht einmal Ihre Bewertung leidet, wenn Sie jeden zweiten Tag zu Hause bleiben. Wenn Sie also Zeit brauchen, um sich um Freunde oder sich selbst zu kümmern, nehmen Sie ruhig mal frei. Natürlich ist zu beachten, dass man kein Geld verdient, wenn man nicht zur Arbeit erscheint.

Wie beeinflusse ich meinen Erfolg im Beruf?

Hauptsache ist: Gehen Sie glücklich zur Arbeit. Je ausgeglichener Ihr Sim aus dem Haus geht, desto erfolgreicher ist er im Job. Wer die Nächte durchmacht und völlig übermüdet, ungeduscht und hungrig zur Arbeit erscheint, macht natürlich keinen guten Eindruck. In einem solchen Fall sollten Sie lieber einen Tag aussetzen und sich richtig erholen. Wenn Sie einen gefährlichen Beruf ausüben (z. B. Sportler oder Polizist), kann es durchaus vorkommen, dass Sie sich verletzen oder Ihnen ein anderes Unglück widerfährt. Sind Sie hingegen besonders glücklich und gut im Job, kann es sein, dass Sie durch besondere Leistungen auffallen. Dies wird mit Geld oder einer sprunghaften Verbesserung Ihrer Werte belohnt.

Was ist bei den Arbeitszeiten zu beachten?

Bei einer Beförderung kann es vorkommen, dass Ihre Arbeitszeit sich innerhalb eines Tages verschiebt. Das ist natürlich sehr ungerecht, da Sie schon wenige Stunden nach Arbeitsschluss

Hausbau leicht gemacht

In acht Schritten zeigen wir, wie Sie mit einem „frischen" Sim (Startkapital $ 20.000) eine völlig ausreichende Single-Wohnung bauen. Die Behausung soll keinen Architekturpreis gewinnen, sondern ihren Zweck erfüllen. Diese Art Haus sollten Sie für neue Sims bauen, die Sie dann später mit einem anderen Sim verkuppeln (siehe Kasten: „Aufwertung der Nachbarschaft" auf Seite 148). Sobald das passiert ist, sollte das frische Pärchen umziehen, um einem neuen Single Platz zu machen.


DAS GRUNDSTÜCK Für 3.500 $ haben wir das Grundstück Sim-Straße 9 gekauft.


PRAKTISCH Zunächst kaufen wir die nötigsten Einrichtungsgegenstände und ordnen sie an.


PASST! Jetzt sind die Böden dran. Achten Sie darauf, dass überall genügend Platz ist.


STEIN AUF STEIN Wenn Sie sicher sind, dass alle Möbel reinpassen, errichten Sie die Wände.


ES WERDE LICHT Preiswerte Türen und Fenster reichen für den Anfang. Alle Räume sind hell.

schon wieder weg müssen. Spätestens nach dem ersten Tag in der neuen Arbeitszeit werden Sie wohl einmal blaumachen müssen, um Ihren Tagesrhythmus wieder in den Griff zu bekommen. Versuchen Sie, nächtliche Tätigkeiten so schnell wie möglich durch eine Beförderung abzulegen. Die meisten Sims der Nachbarschaft werden tagsüber arbeiten und stehen dann nicht für soziale Kontakte zur Verfügung.

Kann ich meine Karriere wechseln?

Aber klar doch! Wenn Sie eine neue Herausforderung suchen, sollten Sie schleunigst die Stellenangebote im Computer und der Tagespresse lesen. Lassen Sie sich nicht davon abschrecken, dass Sie bei einer neuen Karriere wieder ganz unten anfangen müssen. Ihre zuvor erworbenen Fähigkeiten bleiben erhalten. Wenn Sie die Anforderungen an die nächsten Karrierestufen schon erfüllen, werden Sie auch sehr schnell befördert (manchmal sogar jeden Tag!).

Gibt es einen „besten" Job?

Das lässt sich so pauschal schlecht sagen. Die Sportler-Karriere ist ziemlich gut, da Sie keine Nachtschichten haben, überdurchschnittlich gut verdienen und mit wenig Fähigkeitspunkten auskommen. Wenn Sie sich weniger um Freunde kümmern wollen und das Geld nicht allzu wichtig für Sie ist, sollten Sie sich als Soldat versuchen. Auch auf dem Höhepunkt Ihrer Karriere benötigen Sie nur acht Familienfreunde. Als Spitzenpolitiker müssen Sie eine ganze Heerschar (17!) von Freunden bei der Stange halten.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Ich will ein Haus bauen. Kann ich so bauen, wie ich will?

Prinzipiell können Sie Ihrer Kreativität beim Hausbau freien Lauf lassen. Einige Grundregeln sollten Sie jedoch beachten.

Inwiefern macht es Sinn, Räume zu kombinieren?

Eigentlich können Sie Ihren Sim in eine Lagerhalle einziehen lassen, ganz ohne Räume. Auf die Dauer kommt es aber zu Komplikationen. Trennen Sie auf jeden Fall das Bad ab. Wer mag es schon, beim Verrichten intimer Geschäfte von Besuchern beobachtet zu werden? Außerdem wirken sich negative wie positive Aspekte auf den Wohnungs-Wert immer nur auf das jeweilige Zimmer aus. Wenn Sie also Wohn- und Küchenbereich kombinieren, sollte Ihr Sim schön ordentlich sein und Geschirr und Müll immer wegtragen. Herrscht jedoch in einer abgetrennten Küche das absolute Chaos, stört es den nebenan im Wohnzimmer sitzenden Sim überhaupt nicht.

Was bringen mir schräge Wände?

Auf den ersten Blick haben schräge Wände nur Nachteile. Man kann weder Fenster noch Türen einbauen und die Fläche an der Wand ist überhaupt nicht nutzbar. Aber: Sims schätzen außergewöhnliche Räume sehr und fühlen sich mit schrägen Wänden und Erkern wohler. Obendrein sieht es auch noch hübsch aus und macht die Nachbarschaft interessanter.

Welchen Einfluss haben Tapeten und Bodenbeläge?

Hochwertige Teppiche und Tapeten verschönern den Raum. Aber auch wenn Sie auf grüne Räume mit gelben Teppichen stehen, wird es Ihnen Ihr Schützling nicht übel nehmen. Der Einfluss auf das eigentliche Spiel ist gering. Richten Sie sich farblich so ein, wie es Ihnen am besten gefällt. Nur eines sollten Sie vermeiden: Untapezierte Wände sind sehr hässlich und reißen den Wohnungs-Wert nach unten.

Macht ein zweites Stockwerk Sinn?

Wenn Ihr Haus eine gewisse Größe erreicht hat, sollten Sie über ein Obergeschoss nachdenken. So bleiben die einzelnen Räume der Sims gut erreichbar. Sie sollten bei allen Baumaßnahmen bestrebt sein, die Wege so kurz wie möglich zu halten. Lange Korridore und verschlungene Wege machen keinen Sinn. Schlafzimmer mit angeschlossenen Badezimmern eignen sich prima für den ersten Stock. Gäste haben dort eh nichts verloren und die Familienmitglieder haben dort dann ihr eigenes Reich. Die Treppe sollte entweder ins Wohnzimmer oder in die Küche münden.

FLORIAN WEIDHASE


FERTIG! Für schlappe 17.758 $ haben wir ein durchaus passables Heim auf die Beine gestellt.


EIGENTLICH FERTIG Jetzt fehlen nur noch Lampen und Dekoration – und die Single-Wohnung steht.


FARBE Preiswerte Tapeten innen und ein günstiger Anstrich von außen für die Optik.

Indiana Jones 6

Mythen und Legenden, alte Geschichten und Sagen – der peitschenschwingende Charmebolzen Indiana Jones turnt wieder durch eine Welt für Archäologen, immer auf der Suche nach sensationellen neuen Entdeckungen. Wir begleiten Sie auf Ihrem steinigen Pfad als Abenteurer bei der turbulenten Hatz nach dem Auge des Drachen.



HINTEREINGANG In das Prager Schloss kommen Sie nur über Umwege hinein. Springen Sie an das Rohr (1), hängen Sie sich an die Statue (2) und baumeln Sie an der Kette zum anderen Ufer. Der Eingang ist rechts (3).

Ceylon

Artefakte:
1. Artefakt von Ramba Vihara
2. Mahavatu-Maske
3. Port-Negombo-Relikt

Für den Anfang

Das Tutorial ist nicht schwer. Leisten Sie den Anweisungen Folge, diese geleiten Sie durch die ersten Abschnitte der Tempelanlage. Wichtige Gegenstände oder Orte, die Sie unter die Lupe nehmen sollten, werden fast immer mit einer kurzen Kamerafahrt begleitet. Einzig die wertvollen Artefakte sind nicht immer leicht zu entdecken. Gleich zu Beginn finden Sie das Artefakt von Ramba Vihara, es ist in der Grotte unter dem Wasserfall versteckt. Die Mahavatu-Maske baumelt über den zwei Jägern am Lagerfeuer. Zerstören Sie die große Box, die als Gegengewicht dient. Der ausgelöste Sturz legt das Artefakt frei. Zu guter Letzt holen Sie sich das Port-Negombo-Relikt aus dem Palast der vergessenen Könige. Dort, wo Sie sich an die Kletterpflanzen hängen müssen, drehen Sie sich um. Über die zwei Steine gelangen Sie zum Schatz.

Wie komme ich an die Ikone von Kouru Watu?

Das Sicherheitssystem zu überlisten, ist die erste echte Herausforderung nach dem leichten Einstieg. Warten Sie, bis der Wach-Alligator rechts hinter dem Tempel verschwindet, und schwimmen Sie in die entgegengesetzte Richtung. Locken Sie ihn durch das Tor, springen Sie über die kaputte Brücke und lassen Sie das Gitter herunter. Durch den Schalter an der Treppe senken Sie die Käfige, die Ihnen als Plattformen dienen. Der dritte Hebel gibt den Schatz frei, Sie platschen jedoch beim Diebstahlversuch ins Wasser. Aus der Schatzkammer hauen Sie sich mit der Machete durch die Schlingpflanzen, die die seitlichen Röhren verstopfen.

Prag

Artefakte:
4. Medaillon von Libuse
5. Stochov-Fragment
6. Cistergian-Maske

Wie gelange ich in die Burg?

Der ersten Wache entwenden Sie die Pistole und stellen sich auf die Blumenkübel. Der Angreifer hat so keine Chance. Am Tor kraxeln Sie von der Säule durch die Lücke in der Brüstung. Folgen Sie dem Wehrgang. An der Außenmauer angekommen, lassen Sie sich per Kette aufs Pflaster hinab. Das Schloss ist abgeriegelt. Sie müssen sich durch den modrigen Keller einschleichen. Marschieren Sie die Treppe neben dem Brückenkopf runter. Vom Absatz springen Sie ans Rohr genau vis-a-vis und hangeln sich weiter zum anderen Ufer.

Im Gefängnis

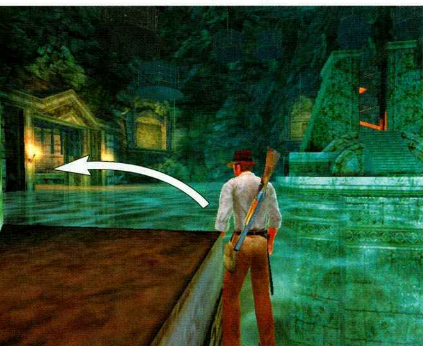
Mithilfe der Peitsche überbrücken Sie die Kluft zwischen Ihnen und der Leiter. Den Klingen, Rollen und Sägeblättern des Fallenparcours entgehen Sie durch Hüpfen und Abrollen im richtigen Moment. Die zwei Schalter entriegeln die rote Tür. Mit einer gewagten Sprung-Peitschenschlag-Kombination schwingen Sie über den tiefen Schlund. Drücken Sie sich gegen die Wand. Über den Vorsprung schieben Sie sich zum nächsten Gang. Auf dem Steg können Sie die Ketten steuern, um die verschiedenen Ecken des Raums zu erreichen. Hangeln Sie sich zuerst zur trockenen Wand. Der Schalter dort öffnet das schwere Eisengitter. Machen Sie die Strippen passend für die Tour zum Ausgang.

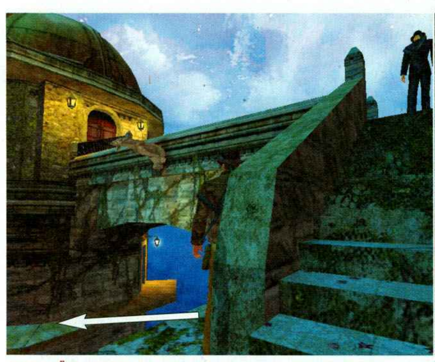
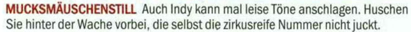
Wie komme ich ins Hauptgebäude?

Gegen die gewaltige Übermacht vermag die gezeigte MP40 nicht wirklich viel auszurichten. Locken Sie die Burschen deshalb einzeln an und erledigen Sie die Kerle mit der Peitsche. Sind nur noch vereinzelte Wachposten da, holen Sie sich die Maschinenpistole und den Sprengstoff vom Laster. Damit verüben Sie ein Attentat auf den Deckel des Brunnens.



KLASSISCH „Benutze Machete mit Kiste" ergibt Brennholz fürs Lagerfeuer und ein weiteres Schmuckstück in der Sammlung des gewieften Archäologen.


BEWACHT Das Sicherheitssystem legen Sie nach dem Prinzip „Klappe zu – Affe tot" lahm. Sie schieben dem Treiben der zukünftigen Handtasche einen Riegel vor.

MUCKSMÄUSCHENSTILL Auch Indy kann mal leise Töne anschlagen. Huschen Sie hinter der Wache vorbei, die selbst die zirkusreife Nummer nicht juckt.



GLATZKOPF Der Frankensteinverschnitt ziert sich, das neue Haarwuchsmittel zu testen. Kein Wunder, die grüne Brühe scheint leichte Hautirritationen hervorzurufen.

Flinke Flitzer, die keine Lust auf das ewige Gekloppe haben, rauschen gleich los und erledigen nur den wehrlosen Holzdeckel.

Wo geht's zur Bibliothek?

Im Speisesaal laufen Sie die Treppen hoch. Oben wickeln Sie Ihren Ochsenziemer um das Rohr und schwingen mit Anlauf unter dem Kronleuchter durch. Die Herren rund um den Tisch erledigen Sie komplett auf einen Schlag, indem Sie sich auf dem Mauervorsprung vorantasten und das Halteseil lösen. Versorgen Sie sich mit der übrig gebliebenen Ausrüstung. An der Kette drehen Sie sich nach rechts und springen zum Durchgang. Hinter der gelben Tür lauern vier übelgelaunte Militärs. Sie ersparen sich einen Haufen Arbeit, indem Sie sich ihnen kurz zeigen und danach durch die rote Tür verschwinden. Stellen Sie sich oben an die Leiter im Saal, die Angreifer folgen Ihnen, haben aber ohne Pistolen keine Chance. Auf dem Fensterbrett hinter dem Billardtisch liegt der Schlüssel zur Bibliothek. Er öffnet den Eingang unten am Treppenabsatz.

Was mache ich zwischen all den Büchern?

Neben dem Esstisch kommen Sie an erquickendes Wasser. Von der Galerie wandeln Sie über den Kaminsims und schwingen sich auf die nächste Etage. Den Kronleuchter brauchen Sie nicht mal unbedingt. Sie können auch an den Regalen entlang auf die andere Seite gelangen. Ganz nach oben kommen Sie über eine Leiter, die genau in der Mitte zwischen dem Lesestoff steht. Reißen Sie am Wildschweinnasenring, woraufhin das fehlende Buch freigegeben wird. Füllen Sie die Lücke zwischen den Büchern im dritten Stock, im Geheimraum nehmen Sie die Karte an sich. Laufen Sie zurück, das Empfangskomitee besteht aus zwei Bewaffneten in schwarzen Anzügen. Ehe Sie den Raum verlassen, holen Sie sich noch das Medaillon von Libuse. Im dritten Stock verbirgt sich hinter dem roten Vorhang des zentralen Regals eine weitere Geheimtür.

Die Krone und das erste Rätsel

Kaum haben Sie das Schmuckstück ergattert, strömt Gas aus. Rollen Sie sich unter der sich vor Ihnen schließenden Tür durch. Der Hebel neben den zwei Sensenmännern treibt den Gehörnten aus seinem wohlig warmen Feuerloch. Ihm drücken Sie die Krone in die Hand. Er erlaubt Ihnen, das erste Tor mit dem Stier drauf zu öffnen. Stellen Sie die Uhr exakt wie auf dem bunten Bildchen ein (Sternzeichen Stier, die Sonne auf II, den Mond auf IV).

Wie komme ich an das zerbrochene Schwert?

Zertreten Sie die rechte Kiste, um ein Medikit zu erhalten. Im altbekannten Schlosshof können Sie sich weitere MP-Munition holen, wenn Sie am Brunnen vorbeiflitzen und sich die Mauer hochziehen. Auf dem Geländer am Aussichtspunkt liegt eine MP40 mit passendem Magazin. Steigen Sie im Stall die Leitern hoch bis aufs Dach zum Wehrgang, an dessen Ende Sie auf die Mauer und an der Leiter hochsteigen. Hechten Sie sich aus dem Fenster an die Eisenstrippe und werfen Sie sich durch das bunte Glas. Dahinter begrüßt Sie ein Mann in Schwarz. Laufen Sie durch den nächsten Turm zu den Oberlichtern der Waffenkammer. Ein trockener Klaps mit der Pistole ebnet Ihnen den Weg nach unten – der verdatterten Wache fallen Sie direkt vor die Füße. Greifen Sie sich das Schwert und machen Sie, dass Sie rauskommen! Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, sich am Drahtseil auf dem Dach aus dem Staub zu machen.

Das zweite Uhren-Rätsel

Die Zeichnung auf der zweiten Tür ist fast genauso leicht zu interpretieren wie die der ersten. Wählen Sie als Sternzeichen Skorpion, die Sonne zeigt nach oben und der Mond nach rechts, konkret heißt das: Sie richten die Zeiger auf 12 und 3 Uhr.

Wo ist das versteckte Manifest?

Hinter dem Ausgang klettern Sie auf die Leiste und schieben sich um das Gemäuer herum, bis Sie eine beleuchtete Tür im Turm gegenüber sehen. Dort liegt das Stochov-Bruchstück. Eilen Sie die Treppe hoch. Ganz links kommt Ihnen eine Wache aus der Tür entgegen. Mit der Flasche vom Tisch schenken Sie dem Typen auf dem Balkon ordentlich eine ein. Über die Kette hieven Sie sich nach oben. Den zwei Soldaten gehen Sie erst mal über die Leiter aus dem Weg und starten die Sache von der anderen Seite. Neben der Treppe peitschen Sie sich zum Turm gegenüber, die Patrouille bekommt von alledem nichts mit. Das fehlende Stück für die Mechanik liegt neben dem Teleskop. Befummeln Sie das Bild in der Vertäfelung, bis Sie das Manifest in Händen halten. Dem aufgebrachten Mob entgehen Sie per Leiter übers Dach, wo der nächste Drahtseilakt folgt.

Das dritte Uhren-Rätsel

Vollziehen Sie das Ritual wie gehabt. Öffnen Sie die Tür mit den zwei Rittern, die identischen Blechmänner symbolisieren Zwillinge, die Schwerter zeigen die Stellung der Zeiger an.

Der Seelenkristall

Gleich im ersten Zimmer liegt ein Medikit auf dem Tisch. Schwingen Sie zum nächsten Balkon und plätten Sie die zwei Wachen. Der Sprung übers Dach ist zwar schwierig, aber zu schaffen. Drücken Sie sich an die Steinwand. Die Schurken auf dem Balkon erledigen Sie, indem Sie sich um die Ecke lehnen und schießen. Nach einer längeren Kletterpartie erreichen Sie den Glockenturm. Der Boden ist unter dem Gewicht der Glocke eingebrochen, wodurch Sie in den Genuss der Cistergian-Maske kommen. Mit dem Fluggerät schweben Sie sanft bis zum bisher unerreichbaren Turm. Stibitzen Sie dem Schrumpelmann seinen Kristall und machen Sie auf dem Absatz kehrt. Über die zwei Regale turnen Sie auf den Mauersims, von dem aus Sie sich quer durch den Raum aus dem Fenster katapultieren.

Das letzte Uhren-Rätsel

Das bunte Bildchen lässt keine Missverständnisse zu. Stellen Sie beide Zeiger auf X und wählen Sie die Waage als Sternzeichen – schon stehen Ihnen Tür und Tor offen.

Wie besiege ich den Ubermenschen?

Das Monster bekämpfen Sie mit der grünen Chemikalie, die frisch gezapft aus den Säurespendern kommt. Nachdem Sie den Brocken damit vier- bis fünfmal beharkt haben, zerstört er die dafür nötige Apparatur. Versohlen Sie ihm für diesen Frevel mit dem abgebrochenen Metallrohr den Hintern und nutzen Sie eventuell noch umherstehende Säure. Für Ihre Mühen erhalten Sie das zweite Fragment des Traumspiegels.

Istanbul

Artefakte:
7. Piri-Reib-Manuskript
8. Ottoman-Siegel
9. Delian-Proklamation

Wo finde ich meine Ausrüstung?

Sie erhalten zum Glück unerwartete Hilfe von Ihrer aufreizenden asiatischen Kollegin. Schlagen Sie sich nicht mit den zwei Wächtern rum. Stürmen Sie nach draußen und die Treppe hinunter. Dort nehmen Sie dem Kerl das Messer ab und stutzen die drei ein wenig zurecht. Das Gitter öffnet sich wie von Geisterhand, sobald Ihre Feinde mit ihren nicht mehr vorhandenen Zähnen ins ebenfalls nicht vorhandene Gras gebissen haben. Dahinter warten schon ein Säbelschwinger und Granaten auf Sie. Mit Letzteren erledigen Sie

die zwei Wachen auf den Mauern. Holen Sie sich die MP40 vom Tisch und ziehen Sie sich an der Seite auf die Mauer hoch. Die Treppe führt Sie zu Ihrer heiß geliebten Ausrüstung. Die Strolche lassen Sie per Granaten oder mithilfe der rumgammelnden Fässer hochgehen.

Der Eingang zur Moschee

An der Lampe kommen Sie in den nächsten Hof und landen direkt neben einem Medizinpäckchen. Springen Sie nicht gleich über die Mauer, sondern halten Sie sich am Rand fest und klettern Sie zurück. Es erscheinen zwei Turbanträger, die Sie aus dieser Position gefahrlos beseitigen. Links finden Sie Granaten, mit denen Sie den MG-Schützen aufmischen. Bedienen Sie nun Ihrerseits das Ding, links müssen dafür drei Gegner herhalten. Beim Kampf an der Seite Ihrer Gefährtin hilft Ihnen diese nicht wirklich, sie lenkt lediglich die Männer ab. Die eigentliche Arbeit erledigen Sie. Über das Baugerüst im offenen Raum klettern Sie nach draußen und tasten sich an der Kuppel entlang zur nächsten Ecke. Beim eingerüsteten Nachbargebäude haben Sie leichtes Spiel. Am Ende des Drahtseilakts werden Sie von zwei Wachen angegriffen. Flüchten Sie auf das nächste Gerüst – oben auf der Moschee finden Sie den gesuchten Eingang. Links von der Tür latschen Sie um das weiter unten befindliche Dach, was Sie hinüber zum Piri-Reib-Manuskript führt.

In der Moschee

Schlagen Sie sich nach unten durch. Die zwei Gestalten an der Brüstung peilen Sie genau an und drücken ab. Tasten Sie sich an der rot-weißen Wand entlang. Nebenan warten schon zwei Soldaten und ein Turbanträger, denen Sie Mores lehren. Beim Schutthaufen stellen sich Ihnen zwei finstere Gesellen in den Weg. Lassen Sie sie eiskalt stehen, flitzen Sie weiter und bemühen Sie am Abgrund Ihren Riemen. Nach zwei weiteren Tarzaneinlagen landen Sie auf dem Geröll am Wasser. Der Riss in der Wand deutet es schon an: Hier müssen Sie durch. Zu Ihrer Rechten findet gerade die monatliche Versammlung der anonymen Bindenträger statt. Dort bekommen Sie das richtige Explosivmaterial, um Ihren Durchbruch zu schaffen.

Das Ottoman-Siegel

Kaum ist der Rauch verzogen, rollen Sie sich durch das Loch vor Ihnen. Im hintersten Eck ergattern Sie das Ottoman-Siegel. Klettern Sie auf das Gerüst und setzen Sie Ihren Weg zum Durchgang in der Mauer fort. Dort steigen Sie links auf den Sockel und krallen sich an den Mauervorsprung, dann rüber zum Brett und weiter durch den Gang mit den grauen Kacheln. Im großen Raum wickeln Sie die Peitsche um eine der Lampen, sonst zehrt der Aufprall an Ihrer Gesundheit. Peppen Sie die langweilige Gesellschaft im Fahrstuhl ein wenig auf und spendieren Sie ihnen etwas zum Spielen – bei virtuellen Granaten herrscht immer Bombenstimmung. Ein Stockwerk weiter oben bemannen Sie den Kran, mit dem Sie den Gipskopf abschleppen. Nach der Zwischensequenz und dem Handgemenge schlappen Sie über den Kranausleger, von wo Sie sich auf den Kunstkopf hechten.

Wo liegt die Karte der versunkenen Stadt?

Paddeln Sie zum nächstgelegenen Steg gegenüber des Krans, wo Sie die Sauerstoffflasche und das Medikit aus der Kiste holen. Lassen Sie sich dahinter ins Wasser plumpsen und bestaunen Sie die mannigfaltige Tierwelt der Meere. Ein Hai schließt Sie sogleich in sein Herz und zwischen seine Zähne. Wenn Ihnen die possierlichen Tierchen zu aufdringlich werden, verarbeiten Sie die Grätenviecher mit der Machete zu Fischstäbchen. Tauchen Sie durch den Torbogen nach links, bei den Säulen steigen Sie wieder aus dem Wasser. Im Innern der Fischerhütte liegt die gesuchte Karte. Verlassen Sie den Bau durch den Zweitausgang. Zertrümmern Sie die Kisten und kugeln Sie sich durch die Bruchstelle zu einem Brunnen.

Der Eingang zum Palast von Belisarius

Köpfen Sie vom Steg ins Wasser und holen Sie sich beide Sprengsätze. Zwischen den Säulen gammeln Pfeile rum. Beim Skelett daneben rostet eine Machete vor sich hin. Paddeln Sie zurück ins andere Wasserbecken. Am Eingang steht eine angeknackste Säule, die Sie umkippen und darauf hochlaufen. Springen Sie auf die Säulen am Eingang. Von dort kommen Sie an den Ösen weiter. Schließlich landen Sie auf der Kiste am Seilzug, den Sie kurzerhand kappen und die Delian-Proklamation einsacken. Setzen Sie sich ans Steuer des Krans und zerbröseln Sie die Mauer mit der überdimensionalen Omme. Laufen Sie unter dem Kran durch, hopsen Sie in den eben freigelegten Raum und nehmen Sie die Treppe nach oben. Dort hängen Sie sich ans Rohr unter dem Bogen. Rechts setzen Sie über die Stufen hinweg und verschwinden durchs grüne Tor.

Die Weinmünze

Tauchen Sie quer durch die Höhle, bis Sie auf der anderen Seite der Trümmer eine seichte Stelle finden. An dem Fischkopf kommen Sie weiter. Gehen Sie mit dem Rücken zur Wand um die Ecke und lassen Sie sich auf den Boden fallen. In großem Bogen kommen Sie schließlich zu der Mauer, direkt neben dem Punkt, wo Sie Ihren Landgang begonnen hatten. Einen Sprung und zwei Gegenspieler später sacken Sie die Weinmünze ein.

Die Seepferdchenscheibe

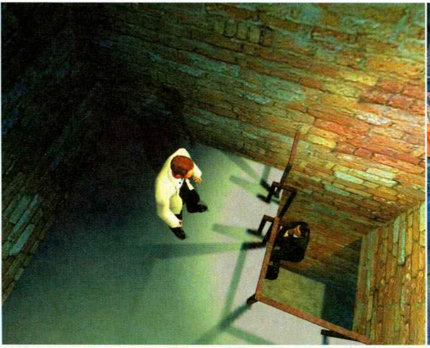
Schwimmen Sie – vom Einstiegspunkt aus gesehen – links weiter. Unter Wasser kommen Sie durch den beleuchteten Bogen auf eine Treppe. Ihr Weg führt Sie an einem weiteren Schuppenkopf vorbei in eine andere Höhle. Schwimmen Sie auf die andere Seite der Ruinen. Bei der rissigen Mauer ziehen Sie sich an Land. Ihr nächstes Ziel ist das Lagerfeuer. Die beiden Schurken lassen Sie raufkrabbeln und schubsen Sie dann ganz gemein wieder runter. Nehmen Sie sich zwei Dynamitstangen. Um die Ecke sprengen Sie die Wand und holen den letzten Knallkörper. Jetzt kehren Sie zurück zur versunkenen, brüchigen Wand, die Sie zerkleinern.

Die Dreizack-Münze

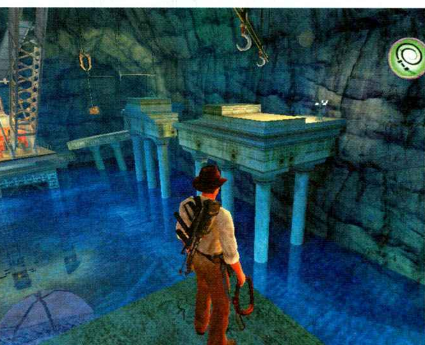
Suchen Sie sich den Weg zur umgekippten Säule und brechen Sie durch. Auf dem idyllisch beleuchteten Sockel prangt das Dreizackding. Am Feuer vorbei nehmen Sie den Gang, an dessen Ende Sie das Seil ergreifen. Die unwirschen Typen auf dem Wehrgang werfen Ihnen Granaten vor die Füße. Erledigen Sie die Eumel deshalb aus der Ferne. Drehen Sie eine Runde auf der Galerie und hüpfen Sie in den nächsten Abschnitt. Vor dem Tempeleingang legen Sie einen kurzen Tauchgang ein. Auf dem Grund liegt die vierte und letzte Scheibe. Setzen Sie die Münzen in die jeweiligen Öffnungen der Säulen ein und betätigen Sie die beiden Ventile.

Wie stürze ich Neptun?

Planschen Sie durch Neptuns Beine zu den beiden Tauchern und holen Sie sich die Kracher, von denen Sie spontan einen an den königlichen Fuß heften. Legen Sie in Richtung Eingang an Tiefe zu. Links kommen Sie über eine Treppe in einen Raum, in dem Sie die Wasserzufuhr unterbinden können. Die Angreifer erledigen Sie humorlos mit der Maschinenpistole. Jetzt können Sie sich am Startpunkt an den Leuchtekopf hängen. Sprinten Sie kurz und machen Sie dann einen Satz auf festen Boden. Unter Ihnen bröckelt das Gemäuer weg. Missbrauchen Sie Neptuns Dreizack, um



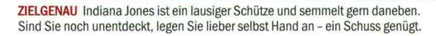
BESCHRÄNKT Nutzen Sie die Schwächen Ihrer Gegner aus, wo immer es geht. Was meint der Kerl wohl, was Sie mit ihm machen, sobald er oben ankommt?



ANLEITUNG GEFÄLLIG? Die Turnübung in Kurzform: Säule sprengen, balancieren, springen, zweimal schwingen, hüpfen, hangeln, Seil kappen und sich freuen.







ZIELGENAU Indiana Jones ist ein lausiger Schütze und semmelt gern daneben. Sind Sie noch unentdeckt, legen Sie lieber selbst Hand an – ein Schuss genügt.

HASENFUSS Ihre reizende Partnerin lassen Sie kurz mit der Drachengarde alleine. Währenddessen kassieren Sie die Zeche, die hinter einem der Bögen verborgen ist.

daran Ihre Bullenpeitsche festzuwickeln, und legen Sie die Bombe. Was dem Meeresherrscher noch fehlt, ist eine kleiner Denkanstoß, bevor er seinen Posten räumt. Klettern Sie auf die freie Säule, steigen Sie am Rand hoch und vergreifen Sie sich am Pflanzenbewuchs. Von hinten schwingen Sie sich gegen Neptuns Birne und verschwinden in der Tiefe.

Der Krake

Gleich links bekommen Sie einen Spezialpenetrierer, mit dem Sie die Augen des Kraken unter Beschuss nehmen. Sobald er sich zurückzieht, bringen Sie die Knallkörper an den Säulen an – zwei sollten Sie schaffen. Holen Sie sich sofort das verbliebene Dynamit. Halten Sie Abstand zu dem See-Getier. Die gelben Quallen versuchen, Indy ins Maul des Kraken zu zerren. Nach dem Einsturz der Bauten zieht sich das Tentakelvieh zurück und Sie holen sich Ihre Trophäe.

Hongkong

Artefakte:
10. Tai-Tsu-Maske
11. Longshian-Artefakt
12. Unbekanntes Objekt

Wie rette ich Mei Ying?

Sie bekommen es in diesem Etablissement mit einer ganzen Zugladung Chinesen zu tun, die Sie mit Ihrer spärlichen Ausstattung nicht effektiv bekämpfen können. Bringen Sie den Schurken lieber die geschmackvolle Inneneinrichtung nahe – will heißen: Sie vermöbeln die Kämpfer mit Tischbeinen, Stühlen und den Glasflaschen. Zudem gibt es an fast jeder Ecke Nachschub oder Fluchtmöglichkeiten, was die zahlenmäßige Unterlegenheit ziemlich ausgleicht. Nach diversen Scharmützeln kommen Sie in die Balkonanlage des Theaters. In der zweiten Loge steht neben einem Hampelninja ein Tisch mit der Tai-Tsu-Maske. Zum Glück können Sie sich nach dem Kampf frisch machen und die Nase pudern. Die Garderobe im Keller birgt die Longshian-Statuette. Durch die Doppeltür verlassen Sie das Haus.

Wie schüttle ich die Verfolger ab?

Die Actioneinlage ist nicht schwer. Laden Sie nur immer in den kurzen Pausen zwischen den Angriffswellen nach. Am Ende des ersten Teils wird Indy von drei Motorrädern hintereinander attackiert. Links taucht eine Box auf, die Sie für das unbekannte Artefakt zerschießen müssen.

Die Lagune von Peng Lai

Artefakte:
13 Sandai-Teller
14. Sima-Qian-Shiji-Rolle
15. Tafel von Longjian

Eindringen in die Basis

Vor Ihnen gammelt eine Machete vor sich hin, auf dem Steg mit der grünen Apparatur bekommen Sie Pfeile und eine Sauerstoffflasche. Erledigen Sie den Taucher neben dem U-Boot-Wrack und die Haie mit dem Buschmesser. Aus den Wrackteilen bergen Sie den Sprengstoff, mit dem Sie die Wand einreißen. Von dem trockenen Fleckchen in der Felsenecke hangeln Sie sich an der Liane hoch. Dem Stoßtrupp hauen Sie aus der Entfernung die Hucke voll. Vom Überhang springen Sie übers Wasser und lassen die Peitsche zweimal knallen.

Wie komme ich an den Kran?

In der dunklen Ecke vor Ihnen liegt ein Dynamitpack. Sprengen Sie die Mauer, dahinter holen Sie sich den Raketenwerfer und den Sandai-Teller. Nehmen Sie das MG-Nest am Fenster in Beschlag. Löchern Sie den Kommandanten vor Ihnen, er schmeißt Ihnen sonst eine Granate vor die Füße. Die anderen Soldaten zu erledigen ist simpel. Zur Not können Sie sogar die Lampen hochjagen. Lediglich die Leute links oben sollten Sie nicht aus den Augen lassen. Sobald das **Indiana Jones**-Jingle erklingt, können Sie sich gefahrlos in den Innenhof trauen. Die Wachen am Kran begrüßen Sie jeweils mit dem guten, alten Panzerschreck. Die dritte Rakete schicken Sie übers Wasser. Vom Dach rutschen Sie am Drahtseil entlang. In der Hütte am Kai haust ein weiterer Wachposten. Ziehen Sie die Schwimminsel am Kran hoch und platzieren Sie sie oben vor dem Haus, so dass Sie hinüberspringen können.

Wie komme ich in die äußere Basis?

Lassen Sie sich nicht erwischen, die Soldaten schlagen sonst Alarm. Sehr unangenehmer Nebeneffekt sind dabei die plötzlich auftauchenden Männer mit den Flammenwerfern. Ihr Ziel ist es erst mal, unbemerkt in das Büro vor Ihnen zu gelangen – dort lagert die Sima-Qian-Shiji-Schriftrolle. Drin steht ein Soldat am Fenster. Ziehen Sie ihn mit der Peitsche vom Alarmhebel weg und schicken Sie ihn auf die Bretter. Haben Sie erst mal den Schatz, können Sie bei einem Alarm einfach Fersengeld geben. Laufen Sie die Treppe runter aus dem Büro, durch die Tür in Richtung Boot. Hüpfen Sie übers Geländer und verschwinden Sie zum nächsten Kapitel der Geschichte.

Der Weg zur U-Boot-Werft

Betreten Sie das Gebäude. An der Treppe warten Sie ab und beobachten die Patrouille. Entweder Sie schalten sie leise aus oder Sie passen den richtigen Moment ab und laufen schnurstracks die Treppe hoch durch die Doppeltür. Machen Sie zu viel Radau, kommen zwei unfreundliche Glatzköpfe aus dem Büro. Sollten Sie diesen schwierigen Kampf überleben, holen Sie sich von dort die MP40. Um die Ecke lauert schon der nächste Eierkopf auf Sie. Passen Sie ihn an der Ecke ab und bringen Sie ihn um selbige. Die nette Zwischeneinlage an der frischen Luft ist nur eine Lockerungsübung. Nachdem Sie die ersten zwei Gestalten erledigt haben, ziehen Sie den Alarmhebel und schalten die Sirenen ab. Die heranstürmenden Truppen versuchen jetzt vorrangig, Alarm zu geben, was sie zu leichten Opfern macht. Jetzt heißt's rauf aufs Dach und durch die offene Luke zum Hebel!

Wie komme ich an eine Verkleidung?

Lassen Sie den Alk, das Magazin und die Medizin mitgehen. Der Wache stellen Sie nach und ziehen ihr die Flasche über. Fummeln Sie an dem Blinkedings rum, worauf wieder so ein Typ mit modischer Kurzhaarfrisur aufkreuzt. Gehen Sie die Stufen runter. Am Becken bekommen Sie Medizin. Laufen Sie zur anderen Seite hoch. Am Kran geht's auf die gegenüberliegende Seite – lassen Sie sich aber nicht erwischen. Fangen Sie den Strolch ab, der dort auf und ab geht. Im Zimmer rechts klauen Sie die Sicherheitspapiere. Eine Uniform hängt in einem Spind im Gang. Gehen Sie aufs U-Boot. In einer Nische mit Kisten finden Sie die Tafel von Longjian. So ausgerüstet, lassen die Wachen Sie passieren.

Peng-Lai-Berge

Artefakte:
16. Zhao-Mo-Rhyton-Statuette
17. Gui-Jian-Rolle
18. Changan-Stein

Wie gelange ich in den Luftschacht?

Dank der Uniform bleiben Sie bei Ihren Handlungen vorerst völlig unbehelligt. Der Brummi hat eine Kiste mit Gesundheitsnachschub geladen. Gehen Sie ins Büro. Der Hebel an der Wand löst keinen Alarm aus, sondern öffnet die mittlere Garage. Im Raum darüber schalten Sie den Ventilator ab und bringen den Kran in Position. Machen Sie einen Abstecher durch das offene Lüftungsgitter zur Garage, in der Sie

noch nicht waren. Dort bekommen Sie die Zhao-Mo-Rhyton-Statuette. Rollen Sie sich unter den Rotoren durch. Biegen Sie vor dem rot beleuchteten Schacht rechts ab, wo Sie das Vermächtnis des Toten einstecken, und setzen Sie die Erkundungstour fort. Versuchen Sie, zügig geradeaus am Dampf vorbeizukommen.

Wie bekomme ich die Gondel zum Laufen?

Öffnen Sie den Zugang mit der Maschinenpistole im Anschlag. Rotzen Sie die beiden Hampelmänner weg, ehe diese Alarm auslösen. Leider hat jemand der Seilbahn den Saft abgedreht. Sie müssen also quer durch die Anlage und das rückgängig machen. Ganz außen rechts steht neben dem Bauwerk, auf dem Sie stehen, die Gui-Jian-Rolle. Am Geländer deaktivieren Sie den Ventilator, zu dem Sie über die Kette gelangen. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als wieder einmal im Lüftungssystem rumzukrabbeln. Den Pixelheini überraschen Sie von hinten, geben ihm einen freundlichen Klaps auf den Po und schwingen sich zur anderen Seite. Im Kontrollraum fahren Sie die Generatoren hoch und rennen in den Keller, wo Sie mit offenen Armen empfangen werden.

Wie komme ich unbeschadet zurück?

Versorgen Sie sich mit den Vorräten. Dann suchen Sie sich einen Weg durch die Lichtbögen. Schießen Sie alles über den Haufen, was sich bewegt. Für freie Bahn auf dem letzten Stück sorgt der Schalter in der Mitte zwischen den Trafos. Schlagen Sie sich bis zur Seilbahn durch, lösen Sie die Bremse und geben Sie Gas.

Auf dem Gondeldach

Das schwerste an diesem Abschnitt ist es, auf die andere Kabine zu springen. Spätestens wenn Sie die Funken sprühende Stelle des Drahtseils erreichen, stürzt Ihr Gefährt ab. Scheuchen Sie die Soldaten vom Dach und besetzen Sie das MG. Die Jäger greifen immer in Zweiergruppen an. Wirklich gefährlich sind sie aber nicht.

Wie gelange ich von der Seilbahn?

Um Sie herum patrouillieren zwei Männer, die Sie möglichst schnell beseitigen müssen, bevor sie den Alarmknopf drücken. In der Gegend liegt ein Haufen Extras. Über den roten Container gelangen Sie an einen Teil der Sachen. Das Tor dürfen Sie nur nach oben fahren, wenn jeglicher Widerstand ausradiert wurde. Bei der Blechhütte klettern Sie über die Kisten auf das grüne Ding und steigen übers Dach ein. Den Typ im Inneren beseitigen Sie, ehe er zu seinen Kameraden flüchten kann. Auf den Laufgittern steht gleich rechts der Changan-Stein.

Wie setze ich die Bahn in Gang?

Mit der blonden Elite ist nicht zu spaßen. Indy hat beim Faustkampf schlechte Karten. Mähen Sie die Kerle nieder und stiefeln Sie nach draußen. Mit dem MG-Nest holen Sie alle Flugzeuge runter. Wegen des plötzlich aufkommenden Besucherandrangs richten Sie anschließend den Lauf auf die Türen und erledigen die Verstärkung. Nach links peitschen Sie sich über den Abgrund. Das Flammenmännchen stoppen Sie mit dem MG. Nach dem harten Gefecht in der Haupthalle lassen Sie die Seilbahn kommen. Die Vorrichtung dafür ist mitten im Raum.

Das Schloss des schwarzen Drachen

Artefakte:
19. Maske von Cambaluc
20. Qi Marble Stela
21. Yuan-Xiang-Statuette

Wie komme ich in das Schloss?

Steigen Sie über die Dächer rechts auf die grüne Plattform. Sie ersparen sich etliche Mühe, wenn Sie mit gezückter Peitsche an der Mauer entlangspringen, zum Balken tief unter Ihnen. Im Raum mit den losen Steinen erwarten Sie zwei Wächter. Sind diese endgültig am Boden, gehen Sie zurück zum Durchbruch und klettern am Grünzeug nach oben. Die Doppeltür führt zur Maske von Cambaluc. Im eben besuchten Zimmer mit dem Baugerüst schaffen Sie sich freie Bahn durch die Wand. Sobald die Feinde vor dem Schlosseingang platt sind, wählen Sie von den drei Türen die linke. Dahinter können Sie sich stärken und bekommen bessere Ausrüstung. Die Armbrust eignet sich hervorragend als Schlaginstrument, mit dem Sie die Wachen über die Brüstung fliegen lassen. Drei Ebenen unter Ihnen öffnen Sie die Schleuse. Ganz unten stellen Sie das Wasser ab und schleichen durch den Kanal.

Im Schlosshof

Hier tummeln sich einige Chinesen, die – sobald der Gong ertönt – schnell immer zahlreicher werden. Halten Sie also unbedingt die Wachen davon ab, Alarm zu schlagen. In den beiden äußeren Zimmern gibt's Wasser, Dynamit und anderen nützlichen Krimskrams. Vor dem großen Gong liegt unter Glas der Qi Marble Stela. Haben Sie die Sachen beisammen, machen Sie sich über die Aufbauten aus dem Staub. Die wild gewordenen Pfeilschießer auf der Planke dressieren Sie mit einem Peitschenknall. Um die Ecke sprengen Sie die schon bröckelnde Wand.

Wie komme ich ins Zimmer zu Mei Ying?

Bevor Sie loslegen, schauen Sie neben sich nach, ob Sie etwas Nützliches entdecken. Geben Sie Acht bei den beiden Stangen mit anschließendem Seil. Die zweite erreichen Sie nur, wenn Sie nicht zu schnell nach vorne schwingen, sonst rauschen Sie einfach daran vorbei. Über dem Fahrstuhl ist eine Zwischendecke, wo Sie eine Feldflasche und die Yuan-Xiang-Statuette abräumen.

Wie besiege ich die Wächterinnen?

Die Weiber machen Sie einfach im Nahkampf platt. Die Schwerter sind nicht so Indys Ding. Mit einem Stärketrank und den nackten Fäusten zwingen Sie die holde Weiblichkeit schnell in die Knie.

Der Kong-Tien-Tempel

Artefakte:
22. Yuyoa Pan
23. Liaonong Mianjin
24. Henan-Bei-Tafel

Wie überlebe ich die Rutschpartie?

Tanken Sie vorher beim Brunnen Energie. Am Ende der dritten Rampe sehen Sie einen verbarrikadierten Durchgang. An der Lampe geht's mit Schwung durch die Bretter, die ein wunderbares Kleinod bergen: das Yuyoa Pan. Sammeln Sie den Speer auf, mehr als ein paar Schläge halten die Grufties nicht aus. Schauen Sie in die offenen Gräber und holen Sie sich, was Sie brauchen.

Wie komme ich zum I-Ching-Puzzle?

Schlagen Sie den Klöppel auf dem Boden gegen den Gong, so werden Sie direkt zum Zentrum mit dem Pa Cheng umgeleitet. Die umliegenden Grabstätten geben nicht viel her, nur im zweiten Raum voll Zombies verstaubt das Liaonong Mianjin. Halten Sie die blaue Fackel immer in der Hand – die Untoten lassen sich damit fachgerecht zerlegen. Zudem entdecken Sie so wichtige Geheimzeichen und Fallen, wie bei den sich drehenden Steinen. Treten Sie nur auf die blauen Markierungen. Stehen Sie vor zwei roten, laufen Sie zurück. Brennen die letzten beiden Lampen, zerstückelt sich der rote Laufsteg in viele kleine Teile. Gehen Sie langsam vor, die Plattformen ändern bei jedem zweiten Durchgang ihre Geschwindigkeit.

Wie löse ich das I-Ching-Rätsel?

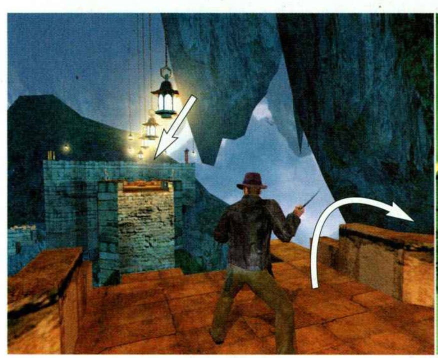
Die Lösung steht auf dem Boden um den Ringblock. Ordnen Sie die einzelnen Ringe nach der abgebildeten Reihenfolge, so erhalten Sie den Pa Cheng, mit dem Sie die Geister ausrotten. Im

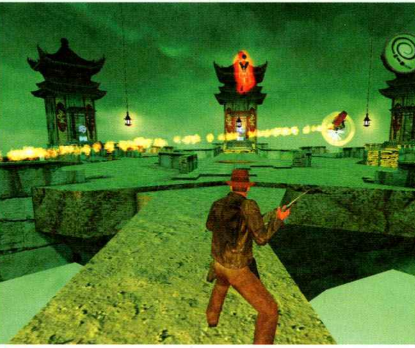


TIEFFLIEGER Springen Sie an der Wand entlang in die Tiefe zum Balken. So kommen Sie schneller vorran, als würden Sie durch die Vordertür reinspazieren.



HARTER KAMPF Das Mädel ist richtig sauer, weil Indy zu spät zum Rendezvous erschienen ist. Kaum ist die Säule weg, pfeffern Sie ihr den Pa Cheng um die Ohren.







GEMEIN Der Geheimweg über die Lampen ist so offensichtlich, dass Sie an dem goldenen Teller hinter der Brüstung freudig erregt vorbeieilen.

MÄCHTIG In den Schreinen liegt die mystische Energie der vier Elemente, mithilfe derer Sie dem selbst ernannten Gott die Leviten lesen.

großen Saal mit dem Gong zerbröseln Sie die Grabplatten und gelangen in den Besitz der Henan-Bei-Tafel.

Wie besiege ich die Dämonin?

Verschanzen Sie sich hinter einer der Säulen. Die Geister und Energiekugeln wehren Sie mit Verteidigungsfunktion des Pa Cheng ab. Nachdem das Frauenzimmer den Strahl auf die Säule abgefeuert hat, ist sie verwundbar. Feuern Sie den Wurfstern ab; wenn das Federvieh sich an den Kugeln heilt, zerstören Sie diese.

Die Kaisergruft

Artefakte:
25. Shang-Statuette
26. Qin-Gesetzbuch
27. Jade-Luibo-Tafel

Wie komme an den Fallen vorbei?

Die Fallgrube ist simpel: Die roten Spitzen zeigen an, welcher Block ausgefahren wird. Klettern Sie Stufe für Stufe nach oben oder rollen Sie sich unter den Blöcken durch, bis Sie wieder oben angekommen sind. Die erste goldene Tür ist offen. Beobachten Sie, wann die Flammen auftauchen, und legen Sie los. Der zweite Test führt Sie an Blitzkugeln vorbei. Lenken Sie die Dinger mit den Schädeln ab. Sie haben dann etwas Zeit, sich unbeschadet zu bewegen, ehe die Fallen wieder geladen sind. Wo der Gang abknickt, lassen Sie sich nach unten auf den Vorsprung fallen und sahnen die Shang-Statuette ab. Zwischen den nächsten Blitzern ist links der Türöffner.

Die unsichtbaren Fallen

Gegen die Kampfkünstler lassen Sie die Fäuste sprechen. Beim Untoten wirkt wie immer Pa Cheng Wunder. Das Auge des Drachen lässt die Fallen in güldenem Glanz erstrahlen. Kugeln Sie sich durch die Öffnung. Die Pfähle überwinden Sie am Rand, wenn die schmalen Reihen außen stehen. An der Wandkombination laufen Sie gegen die hintere Wand. Sobald diese sich öffnet, schlüpfen Sie durch. Die Plattformen können Sie stupide eine nach der anderen abarbeiten. Oder Sie machen es auf die harte Tour: Springen Sie blind nach rechts, dort ragt ein Stab aus dem Mauerwerk. Solange Mei Ying die Drachenkämpfer beim Streitwagen beschäftigt, hangeln Sie über den rechten Mauervorsprung zur Nische mit dem Qin-Gesetzbuch.

Nach dem Sturz

Die zwei Steinritter mögen den Wurfstern nicht. Zwar wehren sie jeden Fernangriff erfolgreich mit den Klingen ab. Im Nahkampf sehen die Granitbrüder aber kein Land. Ist die Doppeltür erst mal auf, ziehen Sie den Spiegel und schauen Sie sich dort nach den Goldenen Leitern um, die Sie zur Jade-Luibo-Tafel führen.

Wie komme ich an die Geisterglocken?

Erleuchten Sie den Weg zu den jeweiligen Glockenspielen mit dem Auge des Drachen. Sie müssen einfach die Melodie richtig nachspielen, um weiterzukommen. Die Lösungen lauten (die Glocken von links nach rechts durchnummeriert): 1-3-5, 2-4-5-1, 2-4-3-5-1, 3-2-1-5-4.

Von Becks Rache

Geben Sie Gas. Bei den Doppelgruben, an denen die Steine wegbröckeln, springen Sie etwas kürzer, um sofort wieder in die Luft zu kommen.

Die Unterwelt

Artefakte:
28. Halberd-Teller
29. Gao-Totenmaske
30. Shi Huangdi Cong

Das Tor zur Kaisergruft

Quälen Sie sich nicht lange mit den Kriegern rum, ein Streich mit Ihrem Wurfgeschoss und der blaue Spuker segnet das Zeitliche. Rollen Sie sich um die Ecke und versuchen Sie, ihn zu erledigen, bevor er die Geister losschickt. Alternativ können Sie die Statuen zertrümmern. Die Säulen sind nun frei. Sie müssen sie nur in der richtigen Reihenfolge anpacken. Die ersten drei werfen Sie von rechts nach links an, die zweite Reihe nach dem Schema 2-4-1-3. 1 ist dabei die linke Säule. Bei den dritten Säulen betätigen Sie erst die rechte, dann die linke. Hinter den drei Tonkriegern eiern Sie über die Brüstung zum Halberd-Teller. Spielen Sie mit der Gao-Totenmaske Tarzan – an den drei Lampen zur abgelegenen Plattform. Die Reihenfolge für die letzten Drehzylinder ist 3-5-4-1-2.

In der Gruft

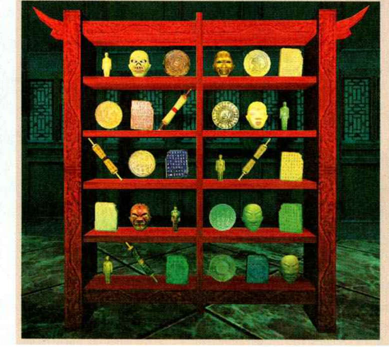
Die Passage mit den verschwindenden Teilen ist einfach. Lenken Sie Indy zügig auf das neu erscheinende Quadrat und meiden Sie die Blitze. Rechts vor dem Thron finden Sie das Artefakt Shi Huangdi Cong.

Wie besiege ich Marschall Kai?

Sie müssen zu jeder der kleinen Pagoden durchkommen und die mystische Energie einsammeln. Danach landen Sie jedes Mal in der Mitte des Kreises, von wo aus Sie auf Kai feuern. Kommt es hart auf hart, bekommen Sie auf zwei Sockeln an der Stirnseite des Tempels Gesundheitsnachschub. Der böse Kai ist erledigt, den Schatz haben Sie in der Tasche und das Mädel um den Hals – schon winkt das nächste Abenteuer. Aber das kennen wir ja schon …

ANSGAR STEIDLE

Museums-Sammelsurium



Indy sahnt auf seinen Abenteuern jede Menge historisch wertvolle Sammlerstücke ab. Insgesamt zieren – nach erfolgreich überstandener Abenteuertour – satte 30 Artefakte seine bescheidene Hütte. Diese sind auf den verschiedenen Schauplätzen weit verstreut und zu allem Übel auch noch gut versteckt und schwer auszumachen. Halten Sie auf Ihren Streifzügen immer schön die Augen offen nach möglichen Schleichwegen, verdächtigen Gebäuden und dunklen Winkeln. Pro Schauplatz sind jeweils drei der Kleinode verborgen. Als kleinen Bonus für die viele Mühe bekommen Sie – neben der stolzgeschwellten Brust – die freigeschaltete Kunstgalerie, in der Sie Zeichnungen zu den verschiedenen Figuren des Spiels bestaunen dürfen.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
V9280/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	179,-
V9280S/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	239,-
V9480/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4800SE	219,-
V9520 Magic/T +TV-out	128-DD / GF FX5200	139,- L
V9520/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	149,- L
V9900/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	379,-
V9900 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800U	499,- L

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 MX/600 +TV-out	128-DD / GF4 MX440	79,-
GF4 Ultra/650-8X +TV-out	128-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
GF4 Ultra/650-8X XP +VIVO	128-DD / GF4 Ti4200-8X	189,-
GF4 Ultra/650-8X XP GS	128-DD / GF4 Ti4200-8X	199,-
GF4 Ultra/750-8X XP OEM	128-DD / GF4 Ti4800SE	209,-
GF4 Ultra/750-8X XP +FW	128-DD / GF4 Ti4800SE	239,-
FX Pro/660 +TV-out	128-DD / GF FX5200	104,- L
FX Pro/660 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	119,- L
FX Ultra/760 XP +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600U	329,- L
FX Ultra/1000 Plus GS	128-DD / GF FX5800U	599,- L

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9000 Atlantis Pro	128-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
9000 Atlantis Pro +VIVO	128-DD / Rad. 9000 Pro	129,-
9100 Atlantis bulk	128-DD / Rad. 9100	109,-
9500 Atlantis	128-DD / Rad. 9500	209,-
9500 Atlantis Pro	128-DD / Rad. 9500 Pro	229,- L
9700 Atlantis	128-DD / Rad. 9700	309,- L
9700 Atlantis Pro	128-DD / Rad. 9700 Pro	409,- L
9700 Atlantis Pro U.E.	128-DD / Rad. 9700 Pro	469,- L

TERRATEC Mystify 5800

Grafikkarte

- NVIDIA® GeForceFX 5800 Chip
- 128 MB DDR-II-RAM
- 800 MHz RAM-Takt
- AGP 8x
- TV-Out , DVI
- retail

499,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7228 Pure	64-DD / GF4 Ti4200-8X	119,-
SP7228DT +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200-8X	129,-
SP7228DT +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
SP7228DV +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	169,-
SP7228PT Platinum +DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	199,-
SP8834DT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	119,-

MSI	MB / Chip	€
G4Ti4200-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	164,-
G4Ti4200-VTD8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	169,-
G4Ti4800SE-VTD8X +VIVO	128-DD / GF4 Ti4800SE	189,-
G4Ti4800-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800-8X	319,-
G4Ti4800-VTD8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4800-8X	329,-
FX5200-TRD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	a.A.
FX5800-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	399,- L
FX5800 Ultra-TD +TV-out	128-DD / GF FX5800U	539,- L

CLUB3D	MB / Chip	€
Radeon 9100 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9100	109,-
Radeon 9500 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9500	199,-
Rad. 9500 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9500 Pro	209,-
Rad. 9700 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700	279,-
Rad. 9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	349,-
Rad. 9700 Pro AIW +VIVO	128-DD / Rad. 9700 Pro	499,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9000 Pro +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9000 Pro	109,-
GV-R9000 Pro II +TV-out	128-DD / Rad. 9000 Pro	119,- L
GV-R9500 +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 9500	169,-
GV-R9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	379,-

AOPEN	MB / Chip	€
GF4Ti4200 8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
GF4Ti4200S 8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	179,-
FX5200-DV128 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	119,- L
FX5800-DV128 +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5800	429,- L

LEADTEK	MB / Chip	€
WinFast A280 LE TD +TV-out	128-DD / GF4 Ti4200-8X	179,-
WinFast A280 TD +TV-out	128-DD / GF4 Ti4800SE	209,-
WinFast A310 TD +TV-out	128-DD / GF FX5600	209,- L
WinFast A310 TD +TV-out	256-DD / GF FX5600	229,-
WinFast A310 TD +VIVO	128-DD / GF FX5600U	259,- L
WinFast A340 TD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX6200U	199,- L

TERRATEC	MB / Chip	€
Mystify 4800 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4800SE	249,-
Mystify 5800 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	499,-
Myst. 5800 Ultra +TV-out	128-DD / GF FX5800U	599,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD		GHz	normal	PIB
Duron™		1,1	34,-	
Duron™		1,3	42,-	
Athlon™	133	1,33	54,-	
Athlon™ XP 1700+	Tho.	1,46	64,-	69,-
Athlon™ XP 1800+	Tho.	1,53	69,-	79,-
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66	79,-	84,-
Athlon™ XP 2100+	Tho.	1,73	94,-	99,-
Athlon™ XP 2200+	Tho.	1,8	99,-	104,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0	124,-	129,-
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83	149,-	159,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08	169,-	184,-
Athlon™ XP 2700+	333	2,16	209,-	219,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08	269,-	279,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16	389,-	399,-
Athlon™ XP 3200+	Bar.	2,2	564,- L	569,- L

INTEL			GHz	normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,3	59,-	64,-
Celeron® (FC2)		256	1,4		74,-
Celeron® (So478)		128	1,7	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	1,8	74,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,0	84,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,1		104,-
Celeron® (So478)		128	2,2		119,-
Celeron® (So478)		128	2,3		139,-
Celeron® (So478)		128	2,4		149,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4		259,-
P4 (So478)	400	256	1,7	149,-	
P4 (So478)	400	512	1,8	159,-	169,-
P4 (So478)	400	512	2,4	189,-	199,-
P4 (So478)	533	512	2,4	184,-	194,-
P4 (So478)	400	512	2,5		229,-
P4 (So478)	533	512	2,53	209,-	229,-
P4 (So478)	400	512	2,6		279,-
P4 (So478)	533	512	2,66	259,-	279,-
P4 (So478)	533	512	2,8	379,-	419,-
P4 (So478)	533	512	3,06	479,-	499,-

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	133		26,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133		45,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133		87,-
DIMM	128 MB	DDR	266	CL2	24,-
DIMM	256 MB	DDR	266		37,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	39,-
DIMM	512 MB	DDR	266		71,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	74,-
DIMM	128 MB	DDR	333		25,-
DIMM	256 MB	DDR	333		41,-
DIMM	512 MB	DDR	333		79,-
DIMM	256 MB	DDR	400		54,-
DIMM	512 MB	DDR	400		99,-

INFINEON original			FSB		€
DIMM	128 MB	SDRAM	133		31,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133		49,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133-222	CL2	114,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	44,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	84,-
DIMM	256 MB	DDR	333		46,-
DIMM	512 MB	DDR	333		89,-
DIMM	256 MB	DDR	400		59,-
DIMM	512 MB	DDR	400		114,-

GeIL			FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	333		41,-
DIMM	512 MB	DDR	333		74,-
DIMM	256 MB	DDR	400		48,-
DIMM	512 MB	DDR	400		96,-
DIMM	256 MB	DDR	433-233	CL2	77,-
DIMM	512 MB	DDR	433-233	CL2	159,-
DIMM	512 MB	DDR	466-233	CL2	199,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-233*	CL2	134,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	400-233*	CL2	259,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	433-233*	CL2	164,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	433-233*	CL2	289,-

* Doppelpack, speziell für Dual Channel getestet

MAINBOARDS

SHUTTLE SN41G2

Barebone PC-System

- für AMD Duron™/Athlon™ XP
- NVIDIA® nForce2 Chipsatz
- 2x DDR-RAM
- max. 2 HDD & 1 CD/DVD
- 1x AGP, 1x PCI
- 3x FireWire, 4x USB

349,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V8X (S, L)	SoA-KT400	D	104,-
A7V8X-X (S, L)	SoA-KT400	D	89,- L
A7V8X (S, L, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	134,-
A7S333 (S)	SoA-745	D	74,-
A7N8X (S, L)	SoA-nForce2	D	119,-
A7N8X Deluxe (S, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	149,-
P4S533-X (S, L)	So478-645DX	S/D	64,-
P4B533 (S)	So478-845E	D	89,-
P4PE (S, L)	So478-845PE	D	119,-
P4PE Black Pearl (S, L) inkl. 32 MB USB Stick	So478-845PE	D	174,-
P4C800 Deluxe (S, GL, sATA-R)	So478-875	D	279,-
P4G8X Deluxe (S, GL, FW, sATA-R)	So478-E7205	D+	199,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	SoA-KT333	D	54,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, R, FW)	SoA-KT333	D	64,-
L7VTA (S, L)	SoA-KT400	D	69,-
L7VTA (S, L, R, FW)	SoA-KT400	D	79,-
K7S5A Pro (S)	SoA-735	S/D	49,-
K7S5A Pro (S, L)	SoA-735	S/D	52,-
L7S7A2 (S, L, Cardreader)	SoA-746	D	64,-
P4VXASD2+ (S)	So478-P4X333	S/D	54,-
P4S5A/DX (S, L)	So478-645DX	D	59,-
L4S8A2 (S, L)	So478-648	D	69,-
P4IBASD (S, L)	So478-845D	S/D	69,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE (S)	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7VA-C (S)	SoA-KT333	D	77,-
GA-7VAX (S, L)	SoA-KT400	D	99,-
GA-7DXE (S)	SoA-761	D+	64,-
GA-7DPXDW+ (D, S, L, R)	SoA-760MPX	D+	279,-
GA-8SQ800 (S)	So478-655	D	109,-
GA-SINXP1394 (S, GL, FW, sATA-R)	So478-655	D	189,-
GA-8IDXH (S, L)	So478-845	S	64,-
GA-8IK1100 (S, L, sATA-R)	So478-875	D	179,-
GA-8KNXP (S, GL, sATA-R, FW)	So478-875	D	249,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):

S :	SD-RAM	+ :	auch ECC
D :	DDR-RAM	* :	nur ECC Registered
R :	RD-RAM	R32 :	32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
KT2 Combo-L (S, L)	SoA-KT266A	S/D	59,-
K7T266 Pro2-UL (S, L)	SoA-KT266A	D	59,-
KT3V-L (S, L)	SoA-KT333	D	69,-
KT4V-L (S, L)	SoA-KT400	D	89,-
KT4 Ultra (S)	SoA-KT400	D	84,-
KT4 Ultra-SR (S, sATA-R)	SoA-KT400	D	109,-
KT4 Ultra-BSR (S, sATA-R, BT)	SoA-KT400	D	129,-
K7N2 Delta-L (S, L)	SoA-nForce2	D	109,-
K7N2-IL (S, L, FW)	SoA-nForce2	D	114,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	159,-
645 Combo-L (S, L)	So478-645	S/D	64,-
648 Max-L (S, L)	So478-648	D	89,-
655 Max-L (S, L)	So478-655	D	139,-
845 Ultra-C (S)	So478-845D	D	69,-
845E Max (S)	So478-845E	D	84,-
845E Max2-LR (S, L, R)	So478-845E	D	99,-
845PE Max2-SR (S, sATA-R)	So478-845PE	D	129,-
845PE Max2-FISR (S, GL, FW, sATA-R)	So478-845PE	D	159,-
845PE Max3 (S)	So478-845PE	D	104,-
845GE Max-L (S, V, L)	So478-845GE	D	109,-
865PE Neo2-LS (S, L, sATA)	So478-865PE	D	149,- L
865PE Neo2-FIS2R (S, GL, sATA-R, FW)	So478-865PE	D	199,- L
865G Neo2-LS (S, V, L, sATA)	So478-865G	D	159,- L
875P Neo-LSR (S, L, , sATA-R)	So478-875P	D	199,- L
875P Neo-FIS2R (S, GL, sATA-R, FW)	So478-875P	D	249,- L

ASROCK	Sockel/Chip	RAM	€
K7VT2 (S, L)	SoA-KT266A	S/D	49,-
K7S8X (S, L)	SoA-746FX	D	59,-
PE Pro (S, L)	So478-645	S/D	59,-
PE Pro-HT (S, L)	So478-645DX	S/D	69,- L
P4I45D (S, L)	So478-845D	S/D	59,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AJA2 (S)	SoA-KT133A	S	59,-
7VJL (S, L)	SoA-KT333	D	69,-
7NJS Zenith (S, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	179,-
6OJA3T (S)	FC2-815EP	S	79,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
NF7 (S, L)	SoA-nForce2	D	109,-
NF7-S (S, L, FW, sATA)	SoA-nForce2	D	134,-
BE7-RAID (S, L, R)	So478-845PE	D	114,-
IT7 MAX2 (S, L, FW, sATA-R)	So478-845PE	D	179,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K9A (S)	SoA-KT400	D	89,-
EP-8K9A2+ (S, L, sATA-R)	SoA-KT400	D	139,-
EP-8K9A3+ (S, L, R)	SoA-KT400	D	129,-
EP-8RDA (S)	SoA-nForce2	D	99,-
EP-8RDA+ (S, L, FW)	SoA-nForce2	D	119,-
EP-8RGA+ (S, V, L, FW)	SoA-nForce2	D	159,-

LEADTEK	Sockel/Chip	RAM	€
K7NCR18D (S, L)	SoA-nForce2	D	99,-
K7NCR18D-PRO (S, L, FW)	SoA-nForce2	D	109,-
K7NCR18GM (µATX, S, V, L)	SoA-nForce2	D	114,-
K7NCR18G-PRO-II (S, V, L, sATA, FW)	SoA-nForce2	D	149,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale (onboard) mit folgenden Abkürzungen an:

S :	Sound	L :	LAN	FW :	FireWire
V :	VGA	R :	RAID		

CASE MODDING

SHARKOON			€
IDE Kabel luminous	U-133	45 cm	16,-
IDE Kabel luminous	U-133	60 cm	19,-
IDE Kabel luminous	U-133	90 cm	24,-
IDE Kabel fluorescent	U-133	45 cm	11,-
IDE Kabel fluorescent	U-133	60 cm	13,-
IDE Kabel fluorescent	U-133	90 cm	15,-
IDE Kabel fluorescent	U-133	45 cm	4,90
Kaltlicht-Kathode *			14,-
Kaltlicht-Kathode	RGB o. UV		16,-
Lüftergitter verschiedene Muster		80x80 mm	4,90
Lüftergitter mit LED	blau	80x80 mm	13,-
Lüftergitter mit LED	RGB	80x80 mm	14,-
Lüfter mit LED	blau	80x80x25 mm	12,-
Lüfter mit LED	RGB	80x80x25 mm	12,-
Lüfter leuchtend *		80x80x25 mm	19,-
Lüfter UV-Lichtring *		80x80x25 mm	21,-

SHARKOON			€
Window Kit verschiedene Formen			ab 14,-
Thumb Screws 4 Stück *			3,90
Neon-String *		1,5 m	16,-
EL-Tape *		60 cm	14,-
Aufkleber verschiedene Muster			4,90
Lüfteradapter UVR			9,-
Lüftersteuerung	intern		9,-
Steuerung für Kaltlicht-Kathode			9,-

Diverse			€
Lüftersteuerung *	4 Kanal	3,5"	17,-
Lüftersteuerung *	6 Kanal	5,25"	22,-
W-Force Superpanel	USB2.0/FW	5,25"	34,-
NoiseControl Dämmmatten		DX/TX	54,-
NoiseControl Schallkamin		DX/TX	54,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Age of Mythology	49,-
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-
Anno 1503	49,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
DTM Race Driver	49,-
FIFA 2003	44,-
Freelancer	49,- L
Indiana Jones - Legende der Kaisergruft	49,- L
Sim City 4	49,-

Action	€
Aquanox - Revelation	49,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome (Add On)	16,-
Breed	49,- L
Delta Force - Black Hawk Down	44,-
Double Pack: Descent 3 WL + Freespace WL	14,- L
Double Pack: Messiah WL + Sacrifice WL	16,-
Freelancer	49,- L
I.G.I. 2 - Covert Strike	44,-
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	49,- L
No one lives forever 2	44,-
Ravenshield (Tom Clancy's Rainbow Six)	49,-
Rayman 3	29,-
Serious Sam Gold	19,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	43,-
Vietcong	44,- L

Freelancer
Action

Jetzt vorbestellen!
49,-

Strategie	€
Age of Empires II - Gold Edition	27,-
Age of Mythology	49,-
Age of Wonders II	44,-
Airlines II	24,- L
Anno 1503	49,-
Beachlife - Virtual Ressort	44,-
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	19,-
Blitzkrieg	49,-
Der erste Kaiser - Aufstieg des Reichs der Mitte	44,-
Der Industriegigant 2	44,-
Der Industriegigant 2 (Add On)	29,-
Desperados (BILD Hit Games)	14,-
Emergency II	29,-
Empire Earth	19,-
Empire Earth Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-
Gefeuert, dein letzter Tag	18,- L
Master of Orion 3	49,-
Medieval - Total War	39,-
Monopoly Tycoon (BILD Hit Games)	14,-
Napoleon	29,-
Port Royale	44,-
Project Nomads	49,-
Rollercoaster Tycoon (BILD Hit Games)	14,-
Rollercoaster Tycoon 2	49,-
Stronghold Deluxe	17,-
Warcraft III	44,-
Wiggles (BILD Hit Games)	14,-
Zoo Tycoon 1.0	29,-
Zoo Tycoon - Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-
Zoo Tycoon - Marine Mania (Add On)	25,-

Indiana Jones
Die Legende der Kaisergruft
Action


Jetzt vorbestellen!
49,-

Rollenspiel & Adventures	€
Anachronox	19,-
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-
Baldur's Gate II WL	19,-
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles (Add On)	24,-
Diabolo II Gold	19,-
Divine Divinity	49,-
Double Pack: Baldur's Gate WL + Legenden der Schwertküste WL	14,-
Double Pack: Icewind Dale WL + Art of Magic WL	16,-
Dragon's Lair 3D	29,- L
Dungeon Siege	44,-
Gothic II	44,-
Grom... Terror in Tibet	44,-
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	49,-
Icewind Dale 2	44,-
Might + Magic IX	44,-
Morrowind dt.	44,-
Morrowind - Tribunal dt. (Add On)	29,-
Neocron	44,-
Neverwinter Nights	44,-
Sea Dogs 2	44,- L
Tomb Raider - The Angel of Darkness	44,- L

Sport & Simulation	€
Anstoss 4	44,-
Biathlon 2002 (BILD Hit Games)	14,-
Biathlon 2003	29,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Megastar	29,- L
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
Doublepack: Bleifuss Offroad + European Super League	14,-
Downtown Run	29,-
DTM Race Driver	49,-
F1 2002	54,-
FIFA 2003	44,-
Flight Simulator 2002	54,-
Flight Simulator Professional 2002	59,-
FS A320 Pilot in Command (Add On Flight Simulator 2002)	34,- L
FS Airport 2002 Vol. 1 (Add On Flight Simulator 2002)	34,- L
IL2 - Forgotten Battles	44,-
Impossible Creatures	49,-
Madden NFL 2003	44,-
Microsoft Links 2003	54,-
Nascar Racing 2003	29,-
Need For Speed - Hot Pursuit 2	44,-
NHL 2003	44,-
Pro Train 3	19,-
Rallisport Challenge	49,-
Sid Meier's Sim Golf	44,-
Sim City 4	49,-
Total Immersion Racing	39,-
Tropico 2 - Pirateninsel	47,- L

Die Sims Megastar (Add On)
Simulation
Jetzt vorbestellen!
29,-

Spielekonsolen	€
SONY Playstation 2	249
James Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer	59
Splinter Cell (Tom Clancy)	59 L
Rayman 3	44
Fifa 2003	59
Need For Speed - Hot Pursuit 2	59
Die Sims	59
MICROSOFT Xbox	199
Rayman 3	49
Morrowind	59
Street Hoops	54
Splinter Cell (Tom Clancy)	64
Superman - The Man of Steel	59

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MYSTIFY your Games — TERRATEC

The Legend Is Back In Black!

Mit der Mystify Boomslang 2500 kehrt ein Klassiker in die Gamer-Szene zurück! Komfortabler, präziser und reaktionsschneller als alle vergleichbaren Game-Mäuse. USB-Plug&Play (auch parallel), 5 programmierbare Tasten und das mitgelieferte Mystify Mousepad machen die Mystify Boomslang 2500 zur perfekten Maus für Spieleprofis!

Das Mystify Claw Steuerpad ist mit seinem innovativen Design und den 10 mit Tastaturkürzel zu belegenden Tasten die ideale Ergänzung um jede Spielaktion schnell und komfortabel zu kontrollieren!



EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack 2	USB	22,-
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	67,-
MS SideWinder Precision 2	USB	39,-
MS SW Force Feedback Pro 2	USB	64,-
SAITEK ST100	GP	14,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	29,-
SAITEK X36F	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	22,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WM CL Rumblepad	USB	54,-
MS SW Strategic Commander 2in1	USB	19,-
SAITEK PC Dash 2	USB	12,-
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,- L
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,- L
TERRATEC Mystify Claw	USB	49,- L

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	69,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119,- L
MS SW Force Feedback Wheel	USB	84,-
SAITEK R100	GP	44,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
G83-6105 Business in verschiedenen Farblayouts	PS/2	22,-
G83-6504 Business (+USB-Hub)	USB	34,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2 o. USB	54,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in schwarz und in diversen Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH	Anschluss	€
Classic OEM	PS/2	9,-
Deluxe Access	PS/2	19,-
Internet Navigator SE	PS/2 u. USB	44,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	59,-
Cordless Desktop Deluxe Optical	PS/2 u. USB	79,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 u. USB	84,-
Cordless Desktop Comfort	PS/2 u. USB	99,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Multimedia Keyboard	PS/2	32,-
Special Edition Desktop	PS/2 u. USB	69,- L
Wireless Optical Desktop ICE	PS/2 u. USB	89,-
Wireless Optical Desktop Pro	PS/2 u. USB	99,-
WL Optical Desktop Bluetooth	USB	184,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Mini Mouse Optical	USB	24,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	49,-
MX500 Gaming Bundle	PS/2 u. USB	59,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	79,-
MX700 Gaming Bundle	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	44,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical black	PS/2 u. USB	27,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	39,-
IntelliMouse Optical 1.1 silver	PS/2 u. USB	49,-
IM Optical 1.1 Gaming Bundle	PS/2 u. USB	49,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	39,-
IM Explorer 3.0 Gaming Bundle	PS/2 u. USB	59,-
Optical Mouse blue oder red Edition.	PS/2 u. USB	39,-
Wireless Optical Mouse black	PS/2 u. USB	44,-
Wireless Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	49,-
Wireless Optical Mouse ICE	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	89,-

Diverse	Anschluss	€
CREATIVE Optical Mouse Lite	USB	24,-
CREATIVE Optical Mouse	USB	39,-
SAITEK Optical Mouse Pro	USB	29,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	34,-
TERRATEC Mystify Razer Boomslang	PS/2 u. USB	69,- L

Mousepads & Zubehör	€
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-
COMPAD SpeedPad (Gamer-Mousepad)	18,-
COMPAD SpeedPad (transparent/farbig)	22,-
COMPAD SpeedSpray	7,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad GS (Gamer-Mousepad)	22,-

KRYPTEK X-Board V2
Gamer-Mousepad
- extrem robuster Kunststoff, für Langlebigkeit und geringe Reibung
- erhältlich in Transparent-Klar, -Rot und -Grün
- inkl. Mouse-Skates



18,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr



MULTIMEDIA

MP3-Player

ARCHOS	Speicher	€
Jukebox Recorder 20	20 GB	329,-
Jukebox Recorder FM	20 GB	349,-
Jukebox Multimedia	20 GB	399,-
Jukebox Multimedia 120 (USB2.0)	20 GB	579,-
Video AV140 (USB2.0)	40 GB	699,- L

CREATIVE	Speicher	€
MuVo	64 MB	109,-
Jukebox 2	10 GB	279,-
Jukebox 3	20 GB	369,-

Diverse		€
CYBERHOME MP8010	CD-MP3	89,-
GelL MP3-Stick 128 MB	USB	99,-
GelL MP3-Stick 256 MB	USB	179,-
LG AHA-FD770	32 MB	49,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB	949,-

Webcams

LOGITECH	Typ	€
QuickCam Messenger	USB	44,-
QuickCam Pro 4000	USB	79,-
QuickCam Cordless	USB	199,-
ClickSmart 310	USB	64,-
ClickSmart 420	USB	119,-
ClickSmart 620	USB	a.A.

PHILIPS	Typ	€
ToUcam Fun PCVC730K	USB	59,-
ToUcam Pro PCVC740K	USB	79,-
ToUcam Pro3D PCVC750K	USB	99,-

CREATIVE	Typ	€
WebCam Pro	USB	44,-

Headsets

PLANTRONICS		€
.Audio 30		19,-
.Audio 70		32,-
.Audio 90		39,-
DSP-100		64,-
DSP-500		84,-
M1000 (Bluetooth)		109,-

Diverse		€
LOGITECH Headset 20	USB	49,-
LOGITECH Headset 30 Premium	USB	59,-
MICROSOFT GameVoice 2in1	USB	49,-
TERRATEC HeadSet Master 2		19,-

Zubehör	€
CREATIVE SD-50	14,-
PLANTRONICS .Audio Switch	14,-
PLANTRONICS .Audio 10 Mikrofon	19,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital bulk	PCI	19,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	37,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	44,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	37,-
SB Audigy 2 retail	PCI	99,-
SB Audigy 2 Platinum EX ret.	PCI	239,-
SB Extigy retail	USB	129,- L

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem Aureon 5.1 Fun	PCI	39,-
Soundsystem Aureon 5.1 Fun Games	PCI	69,-
Soundsystem Aureon 5.1 Sky	PCI	119,-
Soundsystem Aureon 7.1 Space	PCI	139,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Soundsystem DMX 6Fire24/96	PCI	189,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Fortissimo III	PCI	59,-
Game Theatre XP 7.1	PCI	119,-
Digifire 7.1	PCI	84,-

Lautsprecher

CREATIVE	Typ	€
Inspire 4.1 4400	4.1	59,-
Inspire 5.1 5100	5.1	84,-
Inspire 5.1 5500	5.1	179,-
Inspire 6.1 6700	6.1	109,-
I-Trigue 2.1 3300	2.1	119,-

LOGITECH	Typ	€
Z-340	2.1	54,-
Z-540	4.1	74,-
Z-560 THX	4.1	244,-
Z-640	5.1	94,-
Z-680 THX	5.1	389,-

PHILIPS	Typ	€
A2.310 Rhythmic Wave	2.1	44,-
A2.600 Compact Surround Power	5.1	39,-
A3.600 Acoustic Surround Power	5.1	159,-

HERCULES	Typ	€
XPS 200	Stereo	24,-
XPS 210	2.1	44,-
XPS 510	5.1	84,-

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 402	silber o. schwarz	89,-
CYBERHOME CH-DVD 405	silber o. schwarz	99,-
CYBERHOME CH-DVD 505	silber o. schwarz	119,-
LG DVD-5184	silber	119,-
LG DVD-5194	silber	139,-
LG DVC-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	279,-
LG DTS-5855 Combi (DVD+VCR) inkl. 5.1 Boxensystem	silber	449,-
MUSTEK V56 L 2C	silber	94,-
MUSTEK V56 L 5C	silber	104,-
MUSTEK V600RZ inkl. 5.1 Boxensystem	silber	179,-
REVOY 3200 DX (MPEG4+DivX)	silber	399,-
YAMAKAWA DVD 215-5.1	silber o. schwarz	69,-
YAMAKAWA DVD 255-5.1	silber o. schwarz	79,-

LCD-TV	Zoll / cm	€
LG LE-15A15	15,1 / 38,0	1.299,-
LG RZ-17LZ10	17,1 / 43,2	1.499,-
LG RE-20LA30	20,1 / 51,0	2.549,-

Weitere Entertainment Produkte ab Lager lieferbar!

MONITORE

CRT-Monitore

BELINEA		kHz	Zoll / cm	€
103085		86	17 / 40,5	139,-
106075		98	19 / 45,7	189,-
108080	Flat	121	22 / 50,8	649,-

IIYAMA		kHz	Zoll / cm	€
LS902UT		96	19 / 45,7	199,-
HM903DT	Flat/Snd/USB	130	19 / 46,0	459,-
HM204DT	Flat/Snd/USB	142	22 / 50,8	769,-

PHILIPS		kHz	Zoll / cm	€
107B30		86	17 / 40,6	244,-
109P40	Flat	110	19 / 45,7	399,-
202P40	Flat	130	22 / 55,0	719,-

SONY		kHz	Zoll / cm	€
E450	Flat	96	19 / 45,6	459,-
CPD-E530	Flat	117	21 / 50,4	849,-
CPD-G520	Flat/USB	130	21 / 50,4	1.029,-
GDM-F520	Flat/USB	137	21 / 50,4	1.289,-

TFT-Monitore

BELINEA		Zoll / cm	€
101536	Snd	15,0 / 38,1	299,-
101537 silber	Snd	15,0 / 38,1	289,-
101741	+DVI-D/Snd	17,4 / 44,2	559,-
101910	+DVI-D/Snd	19,0 / 48,3	829,-

EIZO		Zoll / cm	€
L365	+DVI-D/Snd	15,0 / 38,0	499,-
L465	+DVI-D/Snd	16,0 / 40,6	629,-
L565	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	689,-
Placeo aus Aluminium, limitierte Auflage	+DVI-D/Snd	17,0 / 43,0	1.149,-
L665	+DVI-D/Snd	18,1 / 45,9	1.069,-

EIZO-LCDs auch in schwarz erhältlich

IIYAMA		Zoll / cm	€
AX3817UT		15,0 / 38,0	299,-
AS4314UT		17,0 / 43,3	559,-
AS4315UT	+DVI-I	17,0 / 43,3	749,-
AS4612UT	+DVI-I	18,1 / 46,0	939,-
AS4636D	+DVI-D/Snd/USB	18,1 / 46,0	1.149,-
AS4821DT *	DVI-I/USB	19,0 / 48,0	1.189,-

LG		Zoll / cm	€
L1510S silber		15,0 / 38,0	349,-
RE-15LA30	+TV-Tuner	15,1 / 38,3	919,-
L1710B	USB	17,0 / 43,2	569,-
L1811B	+DVI-I/USB	18,1 / 46,0	759,-

SAMSUNG		Zoll / cm	€
171N		17,0 / 43,2	624,-
171P silber	+DVI-D	17,0 / 43,2	729,-
181B		18,1 / 46,0	899,-
191N AP silber		19,0 / 48,3	899,-
191T AP silber	+DVI-D	19,0 / 48,3	949,-

SAMTRON	Zoll / cm	€
51S	15,0 / 38,1	299,-
71S	17,0 / 43,2	449,-
91S	19,0 / 48,3	799,-

KOMMUNIKATION

Netzwerk

Netzwerkkarten	Mbit/s	Typ	€
3COM 3CSOHO100B	10/100	PCI	24,-
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	34,-
3COM 3C996B-T	Gigabit	PCI	149,-
D-LINK DFE-530TX	10/100	PCI	12,-
D-LINK DFE-550TX	10/100	PCI	19,-
D-LINK DGE-500T	Gigabit	PCI	62,-
INTEL PILA8460C3	10/100	PCI	67,-
INTEL PWLA8390MT	Gigabit	PCI	62,-
NETGEAR FA311GR	10/100	PCI	14,-
NETGEAR FA120	10/100	USB2.0	39,-
NETGEAR GA302T	Gigabit	PCI	49,-
W-LINX NetCard	10/100	PCI	9,90
W-LINX NetCard	10/100	Cardbus	39,-
W-LINX Starter Kit 1 2 Netzwerkkarten und Kabel	100	PCI	24,-

Wireless LAN	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-140	11	USB	69,-
ASUS WL-300 Access Point	11	RJ-45	139,-
D-LINK DWL-120	11	USB	94,-
D-LINK DWL-520+	22	PCI	64,-
D-LINK DWL-AB520	54	PCI	84,-
D-LINK DWL-900AP+ Access Point	22	RJ-45	129,-
NETGEAR MA311GR	11	PCI	67,-
NETGEAR MA101GR	11	USB	54,-
NETGEAR ME102GR Point Access Point	11	RJ-45	114,-

Switches	Port	Mbit/s	€
D-LINK DES-1005D	5-Port	10/100	39,-
D-LINK DES-1008D	8-Port	10/100	54,-
D-LINK DES-1008F	8-Port	10/100	159,-
D-LINK DES-1016D	16-Port	10/100	119,-
W-LINX Switch Mini	5-Port	10/100	24,-
W-LINX Switch Mini	8-Port	10/100	34,-
W-LINX Switch	16-Port	10/100	99,-
W-LINX Switch	24-Port	10/100	199,-
3COM 3C16790-ME	5-Port	10/100	79,-
3COM 3C16791-ME	8-Port	10/100	109,-
3COM 3C16792	16-Port	10/100	199,-

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	59,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	79,-
FRITZ!X PC v3.0	seriell	ISDN	139,-
FRITZ!Card DSL SL	PCI	DSL	84,-
FRITZ!Card DSL	USB	DSL	124,-
BlueFRITZ! Startpaket	USB	ISDN	199,-

Set bestehend aus BlueFRITZ! und BlueFRITZ! AP-X

DEVOLO	Typ	Art	€
MicroLink 56k	PCI	analog	34,-
MicroLink 56k Fun	USB	analog	47,-
MicroLink ADSL	PCI	DSL	64,-
MicroLink ADSL Fun LAN		DSL	89,-
MicroLink ADSL Modem Router		DSL	149,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X2 Router		DSL	49,-
MB-400XP Router		DSL	79,-
MB-401X Router		DSL	89,-
MB-4002 Dual Router		DSL	179,-
MB-400XW Wireless DSL-Gateway		DSL	144,-
Wireless DSL-Kit DSL Gateway und USB Wireless LAN Adapter		DSL	199,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATE™
COMPUTERVERSAND GMBH

CD-LAUFWERKE
Intern Boxed +10,-

CD-ROM ATAPI

		bulk	Kit/ret.
52x	AOPEN CD-952E	19,-	
52x	ASUS CDS520		29,-
52x	LG GCR-852xB	22,-	26,-
52x	LITEON LTN52x	23,-	26,-
52x	MSI MS-8152	21,-	23,-
52x	MSI MS-8152 schwarz		24,-
52x	NEC CD-3002A	24,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBS	24,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEBB schwarz	27,-	
52x	SONY CDU52x1	22,-	
52x	TEAC CD-552E	24,-	27,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	24,-	
56x	AOPEN CD-956E		22,-

CD-RW ATAPI

		bulk	Kit/ret.
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248		59,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D		64,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	54,-	
24/48/48x	LG GCE-8481B		64,-
24/48/48x	LITEON LTR-48246S		62,-
24/48/48x	NEC NR-9300	54,-	
24/48/48x	NEC NR-9300 schwarz	69,-	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	89,-	99,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA schwarz		99,- L
24/48/48x	SAMSUNG SW248	64,-	69,-
24/48/48x	SAMSUNG SW248 schwarz	67,-	
24/48/52x	AOPEN CRW-4852	56,-	59,-
24/48/52x	ASUS CRW-4824A		74,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		64,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		79,-
24/52/52x	CYBERDRIVE CW099D		69,-
24/52/52x	LG GCE-8520B	67,-	72,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S	64,-	69,-
24/52/52x	MITSUMI CR 487E TE	69,-	72,-
24/52/52x	MSI MS-8352	59,-	64,-
24/52/52x	PHILIPS 5224	64,-	74,-
24/52/52x	SONY CRX222E1-10	64,-	
24/52/52x	SONY CRX220A1		69,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	74,-	79,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz	77,-	
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	67,-	72,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-RW USB2.0

		bulk	Kit/ret.
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		149,-
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		209,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		149,-
12/40/40x	LITEON LXR-40122		129,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		179,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		149,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		139,-
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		189,-

CD-RW+DVD ATAPI

		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		134,-
10/24/24/ 8x	TEAC DW-224E		149,-
10/32/40/12x	PHILIPS 3210	79,-	89,-
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	89,-	109,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	89,-	94,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348	94,-	99,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348 schwarz	97,-	

CD-RW+DVD USB2.0

		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		259,-
12/24/24/ 8x	LITEON LSC-24081M		219,-

36,7 GB WD360GD
WESTERN DIGITAL S-ATA
- 5 ms
- 8.192 KB Cache
- 10.000 UPM

179,-

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

WD

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	64,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
WD360GD	sATA	36,7	5 / 8.192 / 10.000	179,- L
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	69,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	89,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	139,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	214,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	239,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	279,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	379,-

SAMSUNG

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV0412H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	69,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
SV060xH	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	79,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	94,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	119,-

IBM/HITACHI

IBM/HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L030V2	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	79,-
IC35L060V2	U-10	60,4	9 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	119,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	124,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	129,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	209,-

MAXTOR

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F020J0	U-133	20,0	12 / 2.048 / 5.400	66,-
2F030L0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	69,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	70,-
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	71,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	84,-
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	89,-
4A160J0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
4A250J0	U-133	250,0	12 / 2.048 / 5.400	329,-
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	69,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	71,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	74,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
6Y080M0	sATA	80,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A.
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	129,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
6Y120M0	sATA	120,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A. L
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
6Y160M0	sATA	160,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A.
6Y200L0	U-133	200,0	9 / 2.048 / 7.200	244,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-
6Y200M0	sATA	200,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A.

SEAGATE

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
ST330013A	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	69,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	74,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	64,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	84,-
ST360014A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	87,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	94,-
ST380023AS	sATA	80,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	144,-
ST3120023A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	139,-
ST3120024A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
ST3120023AS	sATA	120,9	9 / 8.192 / 7.200	199,- L
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	209,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	a.A.
ST3160023AS	sATA	160,0	9 / 8.192 / 7.200	269,-

FESTPLATTEN USB & FIREWIRE

ADVANCE 2,5"

ADVANCE 2,5"		GB	ms/Cache/UPM	€
42020FU	FW/USB2.0	20,0	12 / 2.048 / 4.200	199,-
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12 / 2.048 / 4.200	239,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12 / 2.048 / 4.200	269,-
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12 / 2.048 / 5.400	349,-

MAXTOR

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LE	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	169,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 5.400	209,-
3000LE	USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 5.400	249,-
5000DV	FW/USB2.0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	319,-
5000DV	FW/USB2.0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	349,-
5000XT	FW/USB2.0	250,0	9 / 2.048 / 5.400	369,- L

Diverse

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	164,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	179,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	199,-
72120U	USB2.0	120,0	7.200	259,-
72040F	FW	40,0	7.200	174,-
72060F	FW	60,0	7.200	189,-
72080F	FW	80,0	7.200	209,-
72120F	FW	120,0	7.200	269,-

MAXTOR 6Y120P0
120,0 GB, U-133
- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM
- Flüssigkeitsgelagert

149,-

DVD-LAUFWERKE
Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI

		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120T	47,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW		69,-
16/40x	SONY DDU16xx	44,-	
16/48x	ASUS DVD-E616		54,- L
16/48x	CYBERDRIVE DM168D		44,-
16/48x	LG GRD-816xB	49,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-166	47,-	
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	42,-	
16/48x	MSI MS-8216	37,-	39,-
16/48x	NEC DV-5800	39,-	52,-
16/48x	NEC DV-5800 Kit		59,-
16/48x	PANASONIC SR-8587/8	39,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	44,-	52,-
16/48x	TEAC DV-516E	44,-	52,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	44,-	52,-

PIONEER DVR-105
2/4/12x DVD-R/-RW
- ATAPI
- 2.048 KB Cache
- bulk

279,-

DVD+R/+RW ATAPI

		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	AOPEN DVRW2412PRO		299,-
2/ 2/ 8x	RICOH MP5125A	229,-	259,- L
2/ 4/ 8x	HP dvd300i		359,-
2/ 4/ 12x	NEC ND-1100A	199,-	249,-
2/ 4/ 12x	MITSUMI DW7801TE		269,-
2/ 4/ 12x	PLEXTOR DX-504A		359,-
2/ 4/ 12x	TRAXDATA RW1100A		289,-

DVD+R/+RW USB 2.0

		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 8x	AOPEN DVR2412U		359,-
2/ 4/ 8x	HP dvd300e +FW		449,-

DVD-R/-RW ATAPI

		bulk	Kit/ret.
1/ 2/ 10x	LG GMA-4020		229,-
1/ 2/ 12x	PANASONIC LF-D521		289,-
1/ 2/ 12x	TOSHIBA SD-R5002	199,-	229,-
2/ 4/ 12x	ASUS DRW-0402P		279,- L
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-105	279,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-A05		299,- L
2/ 4/ 12x	TEAC DV-W50EK		299,-

DVD-R/-RW USB 2.0

		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	TEAC DV-W50PUK		399,-

DVD±R/±RW ATAPI

		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 12x	NEC ND-1300	329,- L	349,- L
2/ 4/ 8x	SONY DW-U10A10X	379,- L	
2/ 4/ 8x	SONY DRU500AX		409,- L
2/ 4/ 12x	TRAXDATA RW1300A		349,- L

DVD±R/±RW USB 2.0

		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 8x	SONY DRX500ULX		599,- L

CONTROLLER

ADVANCE

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29133	U-133	PCI		44,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		49,-
29183	sATA	PCI		79,-
IDE-sATA Adapter	sATA			39,-
2993	FW	PCI		34,-
2994	FW	PCI		44,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		24,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		79,-

DAWICONTROL

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		54,-
DC-133 (RAID)	U-133	PCI		59,-
DC-150 (RAID)	sATA	PCI		69,-
DC-1394	FW	PCI		54,-
DuoMedia	USB2.0/FW	PCI		74,-

PROMISE

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	34,-	37,-
FastTrak S150TX2+	sATA	PCI	74,-	89,-
FastTrak S150TX4	sATA	PCI	89,-	104,-
FastTrak 100TX2 *	U-100	PCI	99,-	104,-
FastTrak SX4000 *	U-133	PCI	199,-	209,-
SuperTrak SX6000 *	U-100	PCI		349,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	52,-	59,-

HIGHPOINT

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U-133	PCI		32,-
Rocket 133SB	U-133	PCI		39,-
Rocket 133	U-133	PCI		49,-
RocketRAID 133	U-133	PCI		109,-
RocketRAID 404	U-133	PCI		139,-
RocketRAID 1520	sATA	PCI		119,-
RocketRAID 1540	sATA	PCI		169,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Was ist eine Radeon 9600 TX?

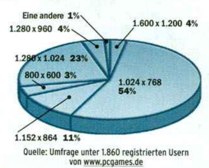
Sie haben sich erst kürzlich einen Aldi-PC gekauft und fragen sich nun, was eine Radeon-9600-TX-Grafikkarte ist? Hinter dem ominösen Namen versteckt sich ein R300-Chip – der Grafikprozessor, der in verschiedenen Versionen auch als Radeon 9500/9700 bekannt ist. Die Karten werden ausschließlich in Komplett-PCs angeboten und kommen nicht separat in die Händlerregale.
Info: Ati, www.ati.com

Xabre 2 im Anmarsch

Obwohl der DirectX-9-Grafikchip Xabre 2 noch nicht offiziell vorgestellt wurde, gibt es bereits erste Informationen über die Technik. Danach kommen die Xabre-2-Chips Sis 340 und Sis 341 mit acht beziehungsweise vier 3D-Pipelines und 128-Bit-RAM-Interface, der 0,13-Mikrometer-Prozess soll Chiptaktraten bis 375 MHz erlauben. Außerdem munkelt man, die Xabre-2-Familie solle 4x anisotropes Filtern beherrschen (Xabre 1: kein AF), dazu eine oder beide Formen des Displacement Mapping und N-Patches. Vertex-Shader-Programme werden vom Chip berechnet.
Info: Sis, www.sis.com

Umfrage

Mit welcher Auflösung läuft Ihr Monitor?



Quelle: Umfrage unter 1.860 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

875P NEO-FIS2R

High-End-Platine für Pentium 4

Beim neuen Pentium-4-Mainboard 875P Neo-FIS2R setzt MSI (Tel.: 069-408930) auf den Intel-Chipsatz 875P (Codename: Canterwood) und unterstützt Prozessoren mit einem Frontside-Bustakt von 800 MHz. Sein Zweikanal-Speicherinterface ist auf DDR400-Speicher ausgelegt. Neben RAID-Funktionen, Onboard-Sound (6.1) und Serial-ATA-Anschlüssen besitzt die Platine noch acht USB-2.0-Anschlüsse sowie einen Firewire-Steckplatz. Die FIS2R-Version kostet rund 255 Euro. Das 875P Neo-LSR verfügt über eine Onboard-Netzwerkkarte, allerdings keine Firewire-Funktion und ist für circa 205 Euro zu haben.



CORECELL Das 875P Neo-FISR kann über das neue Feature alle CPU-, Mainboard-, und Systemlüfter programmabhängig steuern.



SPARSAM Alternate senkt den Preis für die FX 5200 um 30 Euro.

GEFORCE FX 5200

Einsteiger-Grafik

Der Computer-Versandhändler Alternate (Tel.: 01805-905040) hat den Verkaufspreis für die Sparkle SP8834FX mit Geforce-FX-5200-Grafikchip von 179 Euro auf 149 Euro gesenkt. Die Platine ist aktiv gekühlt und besitzt 128 MByte DDR-Speicher.

HERCULES 3D PROPHET 9800 PRO

Beleuchteter 3D-Titan

Hercules (Tel.: 0190-662789) wird eine Grafikkarte mit Atis neuem 3D-Flaggschiff Radeon 9800 Pro in den Handel bringen, deren blaue Platine mit einem leuchtenden Lüfter ausgestattet ist. Der DirectX-9-Grafikchip unterstützt AGP8X und ist von Ati mit 380 MHz getaktet. Die 128 MByte DDR-Speicher laufen mit einer Taktfrequenz von 680 MHz effektiv. Die ersten beleuchteten Platinen sind seit Ende April erhältlich und kosten circa 470 Euro.

GEFORCE FX MIT WASSERKÜHLUNG

Wasser marsch

Mit der Mystify 5800 Extreme bringt Terratec (Tel.: 02157-81790) eine wassergekühlte FX 5800 in den Handel. Die Kühlung wird sowohl für die Grafikkarte als auch für Prozessor und Festplatte erhältlich sein. Über ein beigelegtes Display können Sie die Temperatur auch von außen überwachen. Gainward (Tel.: 089-898990) stellt eine Wasserkühlung für „Next-Generation-FX-Karten" vor. Die Wasserkühlung CoolFX soll herkömmlicher Lüftkühlung deutlich überlegen sein und erlaubt bis zu 25 Prozent höhere Taktfrequenzen. Gainwards FX 5800 Ultra lief auf der CeBIT im März dank CoolFX mit 580 statt 500 MHz. Ab Mai 2003 können Sie CoolFX für 200 Euro erwerben und unter anderem Produkte der Gainward „FX PowerPack!"-Serie damit ausstatten.



LEISETRETER Die Gainward-Wasserkühlung für die Geforce FX 5800 Ultra wird wesentlich leiser sein als Nvidias-Standard-Kühlsystem FX Flow.

VIA KT600

Der neue SockelA-Chipsatz



KURZAUFTRITT Nach nur wenigen Wochen auf dem Markt wird VIA den aktuellen KT400A-Chipsatz für AMD-Prozessoren im zweiten Quartal durch den KT600 ersetzen.

Der KT600 soll kommende AMD-Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt unterstützen, ist sonst aber fast identisch mit dem KT400A, den VIA (Tel.: 02241-397780) erst im März vorgestellt hatte. Noch auf der CeBIT im März sprach VIA in einer Präsentation von zwei verschiedenen Versionen des KT400A: Der erste Chipsatz sollte im zweiten Quartal des Jahres durch eine KT400A-CF-Version ersetzt werden, die jetzt KT600 genannt wurde. Beide Chipsätze haben nach Angaben von VIA kein Zweikanal-Speicherinterface, sollen aber durch einen überarbeiteten Speichercontroller schneller sein als Nvidias Nforce2.

M-AUDIO REVOLUTION 7.1

Neue 3D-Soundkarte

Vor kurzem zeigte der Soundkarten-Hersteller M-Audio (Tel.: 07941- 987000) seine ersten Soundkarten für PC-Spieler. Das Unternehmen, das sich bislang auf professionelle Audiohardware spezialisiert hatte, stellt mit der Revolution 7.1 eine interne und mit der Sonica-Theater eine externe 7.1-Soundkarte vor. Dabei setzt M-Audio wie auch Terratec auf Envy-24-Audiochip von VIA und der Sensaura-Emulation von 3D-Sound.



TESTBALLON M-Audio will mit zwei Spieler-Soundkarten auf dem deutschen Markt Fuß fassen.

AMD ÜBER ATHLON 64

„Zurzeit feilen wir noch **am Design des Athlon 64.**"

PC Games: Die Server-Version von AMDs erstem 64-Bit-Prozessor (Opteron) wurde Ende April vorgestellt. Die Version für Desktop- und damit auch Spiele-PCs, der Athlon 64, soll erst im September kommen. Warum die Verspätung?



JAN GÜTTER, Europa-Pressesprecher von AMD.

Gütter: „Es gibt drei Gründe für die Vorstellung im September. Zum einen glauben wir, dass die Vorzüge des AMD-Athlon-64-Prozessors vor allem in einer 64-Bit-Umgebung zur Geltung kommen. Deshalb rücken wir die Vorstellung näher an die Verfügbarkeit eines 64-Bit-Betriebssystems von Microsoft. Zudem wollen wir noch ein wenig am Design des AMD-Athlon-64-Prozessors feilen, um ihn noch schneller zu machen. Und nicht zuletzt haben wir im Januar mit dem AMD-Athlon-XP-Prozessor 3000+ mit seinen 640 kByte integriertem Cache einen sehr schnellen Prozessor vorgestellt, der nach allen Tests – auch in der PC Games – sehr gut mit Produkten des Wettbewerbs mithalten kann, gerade bei Spielen sogar schneller ist."

PC Games: Microsoft arbeitet schon an einer 64-Bit-Version von Windows XP – arbeitet AMD mit Spieleherstellern zusammen, um optimierte Versionen zu erstellen?

Gütter: „Ja, sehr eng sogar. Firmen wie Epic (Anm. d. Red.: **UT-2003-Engine**) und Valve (Anm. d. Red.: **Half-Life 2**) haben bereits offiziell angekündigt, ihre Software auf die AMD-64-Technologie zu portieren."

PC Games: Auf der CeBIT wurde bereits der Athlon XP 3200+ gezeigt. Können wir noch weitere Athlon-XPs in diesem Jahr erwarten oder kommt danach direkt der Athlon 64?

Gütter: „Das bleibt abzuwarten. Für den Moment haben wir den AMD-Athlon-XP-Prozessor 3200+ für Mitte des Jahres angekündigt. Ob danach noch weitere Modelle auf Basis des AMD-Athlon-XP-Prozessors folgen werden, kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen."

PC Games: Wenn Sie sich nun einen günstigen und schnellen AMD-basierenden Spiele-PC zusammenstellen würden – welche Komponenten würden Sie wählen?

Gütter: „Ich denke, das kommt sehr auf den persönlichen Geschmack und die Größe des verfügbaren Budgets an. Aber wenn es eine sehr schnelle Plattform sein soll, rate ich zu einem AMD-Athlon-XP-Prozessor 3000+ mit einem flotten Nforce2-Board und synchron laufendem DDR333-Speicher, den man gut mit CL2 betreiben kann. Dann steht einem ungebremsten Spiele-Erlebnis nichts im Weg und man ist auch für die nächsten Spielegenerationen gut gerüstet."

DirectX-9-Chips von S3

Es gibt neue Lebenszeichen von den Delta-Chrome-Grafikchips von S3 Graphics. Laut einer Pressemitteilung schickt S3 den Delta Chrome F1 als Flaggschiff ins Rennen. Die Varianten S8 und S4 runden die DirectX-9-Familie ab. Bis zu 300 MHz schnell sollen die Chips laut S3 werden und bis zu 256 MByte RAM besitzen. Interessant: Die Mainstream-Variante S8 setzt auf acht Pipelines, das wäre doppelt so viel wie Ati und Nvidia mit ihren Produkten 9600/5600 anbieten.

Info: www.s3graphics.com

AMD macht Verlust

Am 31. März lief für AMD das erste Quartal des Geschäftsjahres 2003 ab. Dabei fährt der CPU-Gigant einen Nettoverlust von 146,46 Millionen Dollar ein. Der Umsatz reduzierte sich von 902,07 Mio. Dollar im Vorjahr auf 714,56 Mio. Dollar. Finanz-Chef Robert J. Rivet sieht's optimistisch: Wir denken, dass wir Marktanteile im Bereich PC-Prozessoren und bei Flash-Memory-Produkten gewonnen haben."

Info: www.amd.com

Hier können Sie gewinnen

Mit PC Games und Saitek (www.saitek.de) können Sie in diesem Monat ein Action-Paket gewinnen, das es in sich hat. Passend zur Vollversion des Unterwasser-Actionspiels Aquanox 2 spendiert Saitek zusätzlich den Force-Feedback-Joystick Cyborg3D Force (ca. € 100,-) und das ebenfalls kraftverstärkte Gamepad P2500 Rumble Pad (ca. € 35). Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 20.05.2003 den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Saitek, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Welche Grafikkartentreiber nutzen Sie?

- ☐ Referenztreiber (Nvidia Detonator, Ati Catalyst)
- ☐ Herstellertreiber (Asus, MSI, Gainward, etc.)
- ☐ Modifizierte Treiber
- ☐ Herstellertreiber ist Referenztreiber (Matrox)

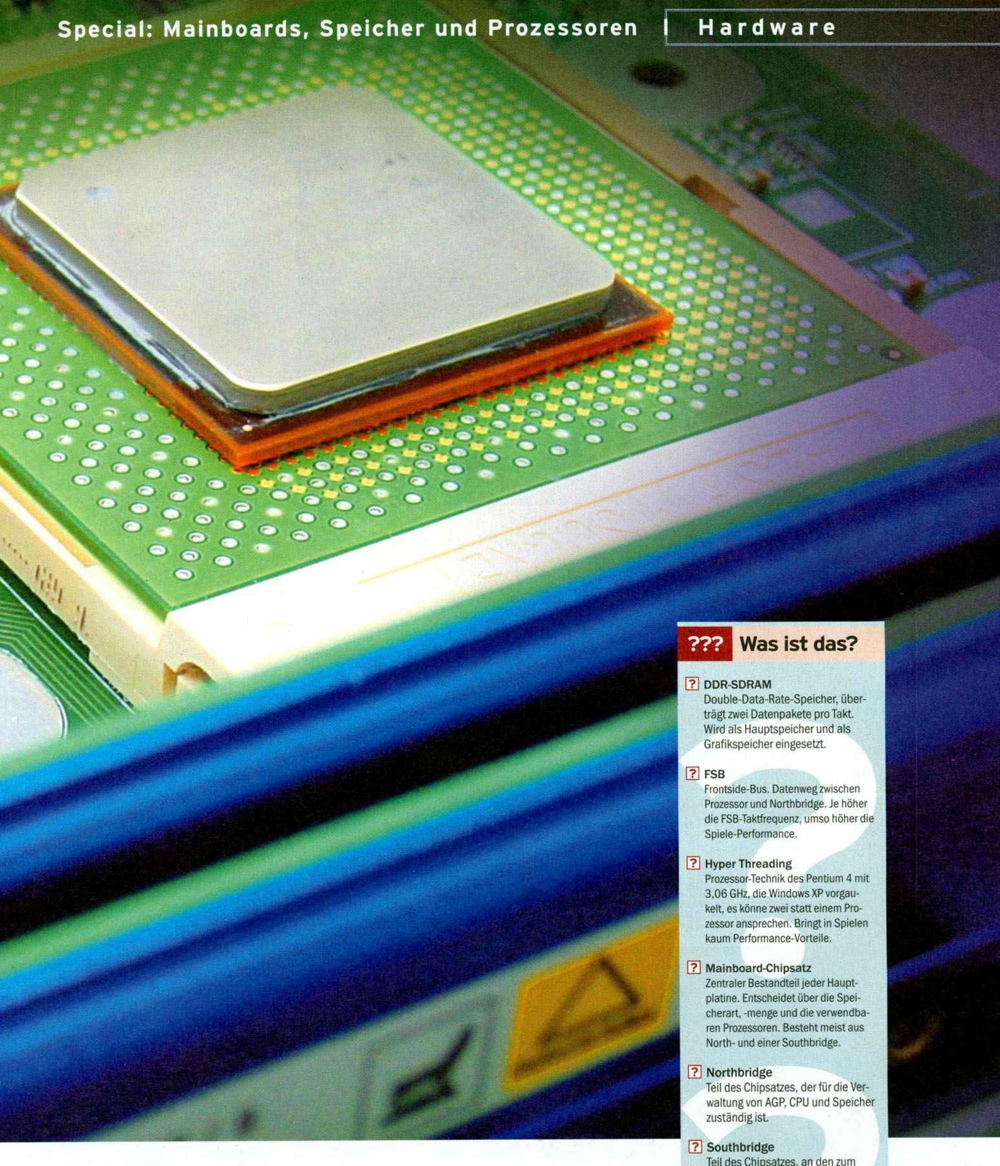
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Saitek Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 20.05.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



Das lohnt sich!

In tagelangen Tests hat PC Games **den besten Prozessor für Spieler gesucht** - samt passendem Mainboard, Speicher und - nicht zu vergessen - den optimalen Einstellungen.

Eins steht fest: Ohne High-End-PC machen aktuelle 3D-Knaller wie **Unreal 2**, **Praetorians** oder **Splinter Cell** keinen Spaß. Auch zukünftige Spiele wie **Spellforce** (Vorschau in PC Games 05/03, Seite 48) werden die Messlatte für erstklassige Spielegrafik noch etwas höher setzen und immer höhere Ansprüche an Ihren PC stellen. Wer sich im letzten Jahr ei-



??? Was ist das?

DDR-SDRAM
Double-Data-Rate-Speicher, überträgt zwei Datenpakete pro Takt. Wird als Hauptspeicher und als Grafikspeicher eingesetzt.

FSB
Frontside-Bus. Datenweg zwischen Prozessor und Northbridge. Je höher die FSB-Taktfrequenz, umso höher die Spiele-Performance.

Hyper Threading
Prozessor-Technik des Pentium 4 mit 3,06 GHz, die Windows XP vorgaukelt, es könne zwei statt einem Prozessor ansprechen. Bringt in Spielen kaum Performance-Vorteile.

Mainboard-Chipsatz
Zentraler Bestandteil jeder Hauptplatine. Entscheidet über die Speicherart, -menge und die verwendbaren Prozessoren. Besteht meist aus North- und einer Southbridge.

Northbridge
Teil des Chipsatzes, der für die Verwaltung von AGP, CPU und Speicher zuständig ist.

Southbridge
Teil des Chipsatzes, an den zum Beispiel PCI-Bus und IDE-Controller angebunden sind.

L1-Cache
Schneller Zwischenspeicher im Prozessorkern, der häufig benötigte Daten einliest. Seine Größe beträgt meist 32 bis 128 kByte.

L2-Cache
Prozessornaher, besonders schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher.

nen teuren PC geleistet hat, wird für diese nächste Generation der 3D-Games vermutlich aufrüsten müssen. Ein Athlon XP 1800+ zählt in Zeiten von 3-GHz-Prozessoren nur noch zur Mittelklasse und ist bei einzelnen Spielen wie zum Beispiel dem Online-Rollenspiel **Asheron's Call 2** sogar schon überfordert. Auch wer heutzutage noch Windows 98 statt Windows XP einsetzt, betreibt einen PC mit angezogener Handbremse, denn er verschenkt bis zu 65 Prozent Performance allein bei den Ladezeiten. Aber worauf sollen Sie setzen, wenn Sie sich mit Prozessoren, Speicher und Mainboards gar nicht auskennen? Welche Komponenten bringen wirklich was, welche glänzen allein mit markigen Werbesprüchen? In einer aufwendigen Test-Reihe haben wir die guten von den schlechten PC-Komponenten getrennt.

Das Herz des PCs

Bei der Prozessorwahl fällt die Geldfrage nicht mehr so stark ins



LEISTUNGSTEST M03A2 nennt sich dieser Level in Unreal 2. Mit 16 MByte ist er nicht nur sehr groß, sondern half uns auch dabei, die Performance verschiedener Systeme zu melden.

Die Technik hinter **dem Frontside-Bus**

Ganz gleich ob in Intel- oder AMD-PCs: Der Frontside-Bustakt bestimmt die Gesamt-Performance in 3D-Spielen.

Der Frontside-Bus (FSB) ist die Datenleitung zwischen dem Hauptprozessor und der Northbridge. Für den FSB gilt folgende Faustregel: Je schneller der Frontside-Bustakt, desto besser die Rechner- und Spiele-Performance. Aktuelle AMD-Prozessoren haben einen FSB-Takt von 133 oder 166 MHz, Intel bietet den Pentium 4 mit 100 oder 133 MHz FSB-Takt an. Oft wird der FSB mit dem Speichertakt verwechselt, dabei haben beide aber nichts miteinander zu tun. Der FSB verbindet den Prozessor mit der Northbridge und damit den restlichen Komponenten im PC.

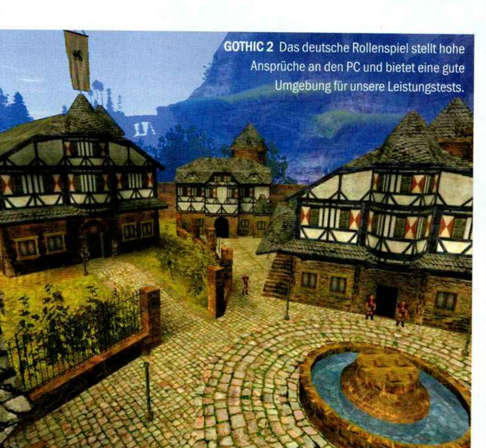
Gewicht, denn die neuen Intel-CPUs sind nur noch etwas teurer als die von AMD. Welchem Hersteller Sie Ihr Geld geben, ist auch für PC-Spiele unwichtig. Einige sind auf AMD-Systemen etwas schneller, dafür hat Intels Pentium 4 bei anderen Spielen wiederum die Nase vorne. Ein allgemeines Fazit der Art „3D-Spiele laufen auf AMD-/Intel-Prozessoren besser" kann man daher nicht fällen. Eins haben wir allerdings festgestellt. Ein neuer PC sollte wenigstens 2.400 MHz unter der Haube haben, um in aktuellen Spielen bei höchsten Details nicht zur Performance-Bremse zu werden – bei AMD-Prozessoren reicht ein Athlon XP 2400+.

Aus eins mach zwei: Der Intel-Trick

Der schnellste Pentium 4 von Intel unterstützt die Hyper-Threading-Technik (HT) – und arbeitet dadurch etwas effektiver. Wie das funktioniert? Er gaukelt dem Betriebssystem vor, es befänden sich zwei statt einem Hauptprozessor im PC – und so wird die Rechenlast auf die beiden virtuellen CPUs verteilt. Aktuell unterstützen nur Windows XP und Linux ab Kernel 2.4.18 Hyper Threading. Windows 2000 erkennt die „beiden" Prozessoren zwar, nutzt diese aber nicht optimal. In Spielen bringt HT nur geringfügige Performance-Vorteile. Ein wirkliches Kaufargument ist die Technik für Spieler also nicht. Hyper Threading bietet in **Aquanox 2** lediglich zwei bis drei Prozent mehr Leistung. Die anfänglichen Probleme wie Abstürze oder schlechte Performance hat man nach unseren Testergebnissen offensichtlich in den Griff bekommen. HT kann nur in optimierten Büro-Anwendungen wie Microsofts Office XP punkten und liefert mit bis zu 30 Prozent Leistungssteigerung einen messbaren Vorteil. Bislang beherrscht übrigens nur das aktuelle 3-GHz-Flaggschiff der Pentium-4-Familie HT, noch im zweiten Quartal sollen auch langsamere Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bustakt und HT-Unterstützung auf den Markt kommen. Wer einen Intel-Prozessor kaufen möchte, sollte diese Chips unbedingt abwarten. Die Neulinge werden vermutlich das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im Intel-Lager bieten.

CPU mit gespaltener Persönlichkeit

Hinter dem Prozessornamen Athlon XP verbergen sich mittlerweile drei verschiedene Chipkerne.



GOTHIC 2 Das deutsche Rollenspiel stellt hohe Ansprüche an den PC und bietet eine gute Umgebung für unsere Leistungstests.

Welche CPU für welche Spiele?

AMD und Intel setzen verschiedene Techniken ein, um mehr Performance in Spielen zu erreichen. Wir verraten Ihnen, welcher Prozessor am besten abschneidet.

Pentium 4 mit 3,06 GHz

Spiel	Hyper-Threading AUS	Hyper-Threading AN
Age of Mythology	126 fps	128 fps
Aquanox 2	110 fps	113 fps
Dungeon Siege	89 fps	87 fps
UT-2003-Engine	75 fps	75 fps
Unreal 2	54 fps	55 fps
Praetorians	49 fps	50 fps

Athlon XP 2700+ und 3000+

Spiel	256 kByte L2-Cache	512 kByte L2-Cache
Age of Mythology	123 fps	131 fps
Aquanox 2	104 fps	107 fps
Dungeon Siege	81 fps	85 fps
UT-2003-Engine	72 fps	77 fps
Unreal 2	55 fps	59 fps
Praetorians	51 fps	52 fps

Der Unterschied zwische ein- und ausgeschaltetem Hyper-Threading ist kaum messbar, während der größere L2-Cache des Athlon XP 3000+ mit Barton-Kern in Spielen deutlich mehr Performance erbringt. AMD hat im Vergleich also die Nase vorn.

Zurzeit werden XP-Prozessoren mit den Chipkernen Thoroughbred-A-, Thoroughbred-B- und dem neuen Barton-Kern angeboten. Die ersten Athlon-XPs mit Palomino-Kern sind wegen der höheren Wärmeentwicklung nicht mehr zu empfehlen. Anders verhält es sich mit den Modellen, die den Thoroughbred-B- oder Barton-Kern verwenden. Der Barton verfügt über einen Leistungsvorteil durch seine 512 Kilobyte L2-Cache, ist aber im Vergleich zum Thoroughbred-B niedriger getaktet. Ein Beispiel: Der Athlon XP 2700+ mit Thoroughbred-B-Kern besitzt mit 2.167 MHz die gleiche Taktfrequenz wie das Spitzenmodell Athlon XP 3000+ mit Barton-Kern. Der größere L2-Cache des Barton brachte in unseren Spieletests tatsächlich mehr Leistung. In **Age of Mythology** und beim Einsatz der **UT 2003**-Engine lieferte er bis zu sieben Prozent mehr 3D-Performance. In Büro-Anwendungen ist der zusätzliche L2-Cache allerdings wertlos; wenn Sie nicht immer die aktuellsten 3D-Games spielen, lohnt sich der Athlon XP mit Thoroughbred-B-Kern mit 166 MHz FSB allein aufgrund des niedrigeren Preises. Die Modelle XP 2600+ und XP 2700+ sind nicht nur für **Unreal 2** und Co. gut geeignet, sondern bringen auch noch etwas Leistungsreserve für die Spiel-Zukunft mit. Für Intel-Systeme gilt das Gleiche ab dem Pentium 4 mit 2,67 Gigahertz.

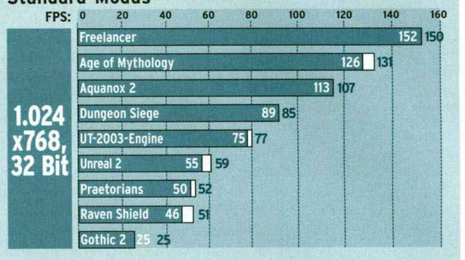
Ich hab meinen Namen vergessen!

AMD-Prozessoren tragen seit dem Athlon XP nicht mehr die Taktfrequenz im Namen, sondern eine oft als Quantispeed-Angabe bezeichnete Zahl, die mehr oder weniger den Leistungsunterschied zu Pentium-4-Prozessoren zeigt. Die Genauigkeit des Vergleichs hängt hauptsächlich vom Frontside-Bustakt des Prozessors ab (siehe Extrakasten: Die Technik hinter dem Frontside-Bus). Wir wollten wissen, wie wichtig der FSB-Takt für die Leistung von Spielen, ist und haben einen Test durchgeführt. Intel Pentium 4 2,4 GHz gibt es mit 100 und 133 MHz FSB-Takt. Trotz des gleichen Gesamt-Takts (2.400 MHz) schnitt die Variante mit 133 MHz FSB in **Praetorians** und **Dungeon Siege** bis zu 13 Prozent schneller ab. In **Aquanox 2** waren es immer noch zwölf

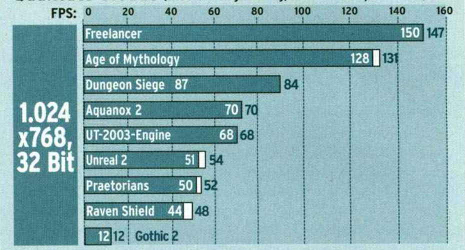
Pentium 4 gegen Athlon XP

PC Games wollte wissen, welcher Prozessoren am schnellsten mit 3D-Spielen zusammenarbeitet. Hier unser Ergebnis aus neun Spieletests.

Standard-Modus



Qualitäts-Modus (2x Kantenglättung, 4x anisotroper Filter)



AMD oder Intel – das macht für Spieler im Moment keinen großen Unterschied. Intels Drei-Gigahertz-Maschine und der Athlon XP 3000+ haben genügend Leistung – außer im hardwarehungrigen **Gothic 2**.

Legende: P4 3,06 | XP 3000+

Einstellungen: Radeon 9700 Pro, Catalyst 3.1, 512 MByte RAM CL2; Intel: E7205/PC333, AMD: Nforce2/PC333, WinXP SP1, DirectX 9

Das Wichtigste in Kürze

Hier finden Sie konkrete Entscheidungshilfen für den Kauf der wichtigsten PC-Komponenten.

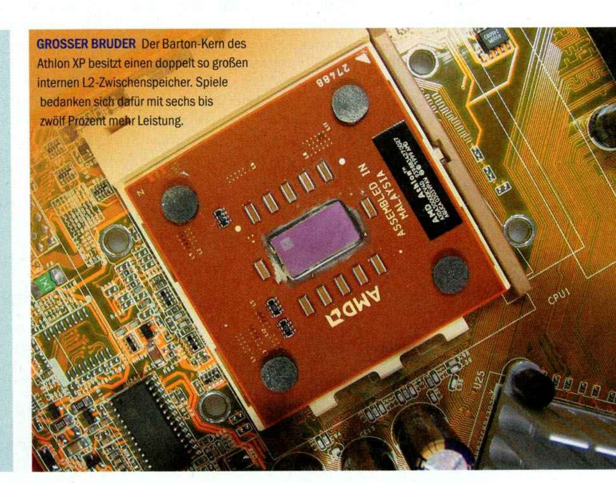
AMD oder Intel?
Die Prozessoren beider Hersteller haben Stärken und Schwächen. Auf Intel-Rechnern laufen **Aquanox 2**, **Dungeon Siege**, **Warcraft III** und **Freelancer** schneller. AMD-Domänen sind **Praetorians**, **Unreal 2**, **Age of Mythology** und **UT 2003**-Engine.

Was ist der beste Mainboard-Chipsatz für einen AMD-Rechner?
Für Sockel-A-Rechner empfehlen wir Nvidias Nforce2-Chipsatz. Er ist schnell und stabil.

Welchen Mainboard-Chipsatz sollte ein Intel-PC verwenden?
Bei Intel-CPUs sollte es auch ein Intel-Chipsatz sein. Der Sis 655 ist (noch) langsam, VIA-Boards kaum verfügbar.

Brauche ich ein Zweikanal-Speichersystem?
Ja, denn rund fünf Prozent mehr Performance sollte man nicht brach liegen lassen.

Welchen Speicher kaufe ich, um auch in Zukunft auf der sicheren Seite zu sein?
Markenspeicher der Bauart DDR400 sollte es im Hinblick auf die Zukunft schon sein. DDR400-Module laufen immer auch mit niedrigeren Taktfrequenzen als DDR333 (166 MHz DDR) oder DDR266 (133 MHz DDR).



GROSSER BRUDER Der Barton-Kern des Athlon XP besitzt einen doppelt so großen internen L2-Zwischenspeicher. Spiele bedanken sich dafür mit sechs bis zwölf Prozent mehr Leistung.



PC-VERWALTUNG Die Northbridge kümmert sich um den Datenfluss zwischen Grafikkarte, CPU und Hauptspeicher.

Prozent, bei **Freelancer** lief die 133-MHz-Version noch zehn Prozent schneller. Weniger stark, aber noch messbar, profitieren **Gothic 2** (acht Prozent), **Unreal 2** (neun Prozent) und **Raven Shield** (fünf Prozent). Auch bei AMD zählt der FSB-Takt, allerdings hat man ihn bereits im Quantispeed-Namen eingerechnet. Der Athlon XP 2600+ mit 133 MHz FSB rechnet mit einer Taktfrequenz von 2.133 MHz, während der 2600+ mit 166 MHz FSB nur mit 2.083 MHz taktet.

Der Gratis-Nachbrenner

Dass ein schnellerer FSB-Takt einen Prozessor in Spielen so stark beflügeln kann, haben auch AMD und Intel bemerkt. Aus diesem Grund arbeitet man schon fleißig an den ersten Prozessoren mit 200 MHz Frontside-Bus. Die ersten Modelle werden vermutlich noch im zweiten Quartal in den Handel kommen. Wer bis dahin nicht warten kann, kann diesen Schritt in Eigenverantwortung einfach selbst vornehmen, denn das führt im Idealfall zu fünf bis zehn Prozent mehr Performance. Voraussetzung sind ein FSB-200-taugliches Nforce2-Mainboard und ein freigeschalteter Athlon XP. Eine ausführliche Anleitung, wie Sie den Athlon XP freischalten, finden Sie auf www.pcgames.de unter dem WEBCODE 229W. Bei unserem Test wollte der neue Athlon-XP-Kern Barton mit 200 MHz Frontside-Bus nicht immer mit unseren Nforce2-Mainboards zusammenarbeiten. Es scheint also, als ob manche Prozessoren und einige Versionen des Nforce2-Chipsatzes nicht so übertaktungsfreundlich sind wie andere. Letztendlich hilft hier nur der Praxis-Versuch. Bei Intels Pentium 4 hat die Anhebung des FSB-Takts noch größere Auswirkungen. Der Sprung von 133 auf 200 MHz beträgt 66 Megahertz, das entspricht im Quad-Pumped-System-Bus (der FSB-Takt wird vervierfacht) annähernd 266 effektiven Megahertz.

Der optimale Chipsatz

Prozessor und FSB spielen zwar eine große Rolle in der Gesamtleistung eines Spiele-PCs, aber auch der Mainboard-Chipsatz ist diesbezüglich nicht zu unterschätzen. Eine schlechte Mainboard-Wahl kann bei ansonsten gleicher Hardware bis zu 15 Prozent Performance-Verlust bedeuten. Für AMD-Prozessoren ist Nvidias Nforce2 der schnellste Chipsatz und liegt ungefähr gleichauf mit dem zumindest im Testverlauf etwas instabilen VIA KT400A. Das Schlusslicht der SockelA-Mainboards bilden VIAs KT333 und der 746 FX von Sis. Intels aktueller Pentium 4 und Celeron erreichen die maximale Performance auf Platinen mit E7205-Chipsatz (Codename: Granite Bay). Zwei bis fünf Prozent weniger bieten Platinen mit 845E-/PE-Chipsatz. Wer zu einem Intel-Rechner greifen will, sollte sich mit einem der neuen Intel-Chipsätze Springdale und Canterwood anfreunden, denn die unterstützen Pentium-4-Prozessoren mit 200 MHz FSB. Das macht es einfacher, später einen passenden P4 nachzurüsten und noch mehr aus der Hardware herauszuholen.

Stereo: Zweikanal-Speicher

Die Speicherbausteine auf Mainboards werden von der Northbridge (siehe Extrakasten: Was ist das?) angesprochen. Wenn die aber mit zwei statt nur einem Datenkanal auf den Speicher zugreifen kann, erhöht das die Systemleistung. Nach Intel und Nvidia bringt jetzt auch Sis entsprechende Zweikanal-Chipsätze auf den Markt. Intel setzt mittlerweile sogar bei DDR-Chipsätzen auf Dual-Channel-Technik. Was die Technik tatsächlich bringt? Bei gleichzeitigem Einsatz von zwei Speichermodulen auf einem Dual-Channel-Chipsatz läuft der Rechner rund drei bis fünf Prozent schneller als mit einem Modul – das gilt sowohl für Intel- als auch für AMD-PCs.

Kompromisslose Speicherwahl

Die Wahl des passenden Speichers ist nicht mehr so einfach wie noch vor ein paar Jahren. Am meisten verbreitet sind DDR266-, DDR-333- und DDR400-Speichermodule, die sich in ihrer Lese- und Schreibgeschwindigkeit unterscheiden. Die zukünftigen Prozessoren mit 200 MHz FSB werden erst mit DDR400-Speicher so richtig auf Touren kommen. Vor allem der Nforce2 ist auf teilbaren FSB-/Speichertakt angewiesen. Allerdings gibt es noch keine Produktions-Standards für DDR-400-RAM, was im schlimmsten Fall dazu führen kann, dass heute gekaufte Speicher-Riegel den Dienst mit DDR400-tauglichen Mainboards verweigern. Das ist aber eher unwahrscheinlich – vor allem Markenmodule (unter anderem Infineon, Kingston, Samsung) dürften Ihnen keinen Ärger bereiten. In einigen Fällen ist ein DDR400-System übrigens schneller, wenn der Speicher statt mit 200 MHz DDR auf 166 MHz DDR heruntergetaktet wird und damit synchron mit dem FSB-Takt arbeitet. Damit Sie nicht alle technischen Details selbst kombinieren müssen, haben wir für Sie auf dieser Seite im Extrakasten „So wählen Sie den richtigen Speicher" eine Tabelle mit den besten Kombinationen für aktuelle Hauptplatinen zusammengestellt. Zum Vergleich der aktuellen Top-Prozessoren finden Sie auf Seite 167 noch ausführliche Benchmarks über die Leistung des Pentium 4 mit 3,06 Gigahertz im direkten Vergleich mit einem Athlon XP 3000+. BERND HOLTMANN



So wählen Sie den **richtigen Speicher**

Wir verraten Ihnen die besten Kombinationen aus Frontside-Bustakt und Speichertakt für alle gängigen Mainboard-Chipsätze.

Chipsatz	Max. FSB-Takt	Optimales RAM	Erklärung
VIA KT266(A)	133 MHz DDR	DDR266 (133 MHz DDR)	Maximalleistung mit Einstellungen wie links angegeben
VIA KT333	133 MHz DDR	DDR333 (166 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung (FSB 133 MHz + PC333 RAM)
VIA KT400	166 MHz DDR	DDR333 (166 MHz DDR)	PC400-RAM läuft meist instabil
Nvidia Nforce2	166 MHz DDR	DDR333 (166 MHz DDR)	Takten Sie RAM und FSB synchron; FSB 200 oftmals instabil
Sis 746FX	166 MHz DDR	DDR400 (200 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung wie links angegeben
Intel 845D	100 MHz QDR	DDR266 (133 MHz DDR)	Pentium 4 mit „Willamette"- oder „Northwood"-Kern empfohlen
Intel 845E	133 MHz QDR	DDR266 (133 MHz DDR)	Pentium 4 mit „Northwood B"-Chipkern empfohlen
Intel 845PE	133 MHz QDR	DDR333 (166 MHz DDR)	Maximalleistung mit asynchroner Taktung wie links angegeben
Intel 850E	133 MHz QDR	PC1066 (533 MHz DDR)	Maximalleistung mit Einstellungen wie links angegeben

Neue 3D-**Muskelprotze**

Leise und extrem übertaktungsfreundlich: Wir haben die Geforce FX 5800 gegen eine 5800 Ultra **und die erste Radeon 9600 Pro antreten lassen.**



Alle Nvidia-Karten verlieren hier im Qualitäts-Modus wesentlich mehr Leistung als die Ati-Konkurrenten. Die Radeon 9600 Pro schneidet etwas schlechter ab als ihr Vorgänger 9500 Pro. Der FX 5600 Ultra ist nicht schneller als die Gf4 Ti-4200.

Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Del. (1.002), 512 MByte DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 42.72 (D3D: Balanced; OpenGL: Application), Ati 6307 (Quality AF), DirectX 9.0, Quality: 2X FSAA + 4:1 AF

*Keine Kantenglättung möglich

Obwohl Nvidia den Geforce FX bereits im November 2002 angekündigt hat, liegen erst seit einigen Wochen FX-Grafikkarten in den Händlerregalen. Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe die Geforce FX 5800 Ultra von Terratec sowie die Platine von MSI testen konnten, erreichten uns in diesem Monat die 5800 Ultra von Leadtek sowie die erste Geforce FX 5800. Ati schickte uns außerdem eine Referenzkarte mit dem brandneuen Radeon 9600 Pro zum Vorabtest.

Radeon 9600 Pro – was ist das?

Die Radeon 9600 Pro ist eine Mittelklasse-Platine und wird als erster Ati-Prozessor überhaupt in 0,13-Mikrometer-Technik (statt 0,15) hergestellt. Ihr Chiptakt liegt bei 400 MHz, der Speichertakt bei 300 MHz DDR (600 MHz effektiv). Etwas langsamer unterwegs sind die bald erscheinenden 3D-Beschleuniger mit Radeon 9600, denn sie arbeiten lediglich mit 325 MHz/200 MHz DDR (Chip/Speicher). Im Gegensatz zu den Ati-Chips R300 und R350 braucht die 9600 Pro keinen zusätzlichen Strom vom PC-Netzteil. Der unscheinbare Lüfter ist mit 48 dB(A) sehr leise, auch im Vergleich zu den Geforce-FX-5800-Ultra-Platinen.

Schneller oder langsamer?

Die Radeon 9600 Pro ist dem Vorgänger 9500 Pro technisch unterlegen. Sein RV350-Chip hat nämlich

Die kommenden Grafikchips im Technikvergleich

Wir zeigen Ihnen die wichtigsten technischen Unterschiede der neuen Grafikprozessoren von Nvidia und Ati in einem Überblick.

	Geforce FX 5200	Geforce FX 5200 Ultra	Geforce FX 5600 Ultra	Radeon 9200	Radeon 9600	Radeon 9600 Pro	Radeon 9800 Pro
Codename	NV34	NV34	NV31	RV280	RV350	RV350	R350
Chiptakt	250 MHz	325 MHz	350 MHz	250 MHz	325 MHz	400 MHz	380 MHz
Speichertakt	200 MHz DDR	325 MHz DDR	350 MHz DDR	200 MHz DDR	200 MHz DDR	300 MHz DDR	340 MHz DDR
Speicher-Interface	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	128 Bit, DDR-I	256 Bit, DDR-I (II)
Verwendeter Speicher	5 ns oder besser	3 ns oder besser	2,8 ns oder besser	5 ns oder besser	5 ns oder besser	3,3 ns oder besser	2,9 ns oder besser
Speicherbandbreite	6,4 GByte/s	10,4 GByte/s	11,2 GByte/s	6,4 GByte/s	6,4 GByte/s	9,6 GByte/s	21,7 GByte/s
Pixel-Pipelines	4 (2 Farbwerte/Takt)	4 (2 Farbwerte/Takt)	4	4	4	4	8
Anisotroper Texturfilter	Bis 8:1 trilinear	Bis 8:1 trilinear	Bis 8:1 trilinear	Bis 16:1 bilinear	Bis 16:1 trilinear	Bis 16:1 trilinear	Bis 16:1 trilinear
Preis	Ca. € 100-150,-	Ca. € 180,-	Ca. € 250-300,-	Ca. € 100-200,-	Ca. € 200-230,-	Ca. € 230-300,-	Ca.€ 430-470,-

nur vier statt acht parallele Pipelines und zwei statt vier Vertex-Shader-Einheiten. Das schlägt sich natürlich in unseren Spieletests nieder. Fast in jedem Spiel schneidet die Radeon 9600 Pro schlechter ab als eine 9500 Pro, ist aber dennoch schneller als alle Nvidia-Grafikchips in der Leistungsklasse. Ein überraschendes Ergebnis, denn der Name 9600 Pro lässt unbedarfte Spieler eigentlich vermuten, dass die Karte schneller ist als eine 9500 Pro. Fast die Performance einer 9500 Pro erreicht die Karte nur durch höhere Taktfrequenzen. In puncto Bildqualität leistet die Referenzplatine sehr gute Arbeit, ebenso bei aktiviertem anisotropen Texturfilter und eingeschalteter Kantenglättung (2X, 4X und 6X). Wenn Sie momentan die Wahl haben, greifen Sie zur schnelleren Radeon 9500 Pro.

FX 5800: Das Übertakterwunder

Innovision setzt bei der Geforce FX 5800 nicht auf die FX-Flow-Kühlung, sondern verwendet einen weniger lauten Lüfter mit gleicher Bauhöhe. Wie die FX-5800-Ultra-Versionen nimmt der Kühler damit auch den Platz des ersten PCI-Steckplatzes neben dem AGP-Port ein. Angenehm überrascht waren wir von der Lüfterlautstärke, denn die liegt im 3D-Modus kaum höher als die einer Geforce4 Ti-4200. Auch das Übertaktungsergebnis kann sich sehen lassen, schließlich konnten wir die Standard-Taktung von 400/800 (Chip/Speicher) problemlos auf 530/1.000 MHz heraufstellen. Bei eingeschalteten Qualitäts-Features (anisotroper Filter/Kantenglättung) bedankt sich die Grafikkarte beim Übertakter mit bis zu 20 Prozent mehr 3D-Performance. Da die Karte circa 100 bis 150 Euro günstiger als die Ultra-Version ist, können Sie hier nicht nur viel Geld sparen, sondern erhalten dafür auch noch eine ohrenfreundliche Geforce FX.

Der FX-Silberpfeil

Die Winfast A300 Ultra TD MyVIVO ist ein Blickfang, denn sie wird komplett von einem enormen Sandwich-Kühlkörper ummantelt. Der ist so breit, dass er wie alle anderen FX-5800-Ultra-Kühllösungen auch einen zusätzlichen PCI-Steckplatz belegt. Auf dem Sandwich-Kühler wurden zwei Lüfter verbaut, die durch ihre schräge Anordnung für einen idealen Luftstrom im PC sorgen. Dabei sind sie aber nicht leiser als Nvidias Kühlturbine der Referenzplatine. Das tiefe Brummen der A300 klingt allerdings deutlich angenehmer als das nervende Nvidia-Surren und lässt sich deshalb in Spielen leichter ignorieren. Ein klarer Pluspunkt. Bei unserer Testversion konnten wir den Chip auf 505 MHz übertakten – hier gab die Tornado FX 5800 mehr her. Am Fazit vom Grafikkartentest der vorherigen Ausgabe ändert sich aber trotzdem nichts: Grafikkarten mit FX 5800 Ultra sind einfach zu laut und leider auch zu teuer. Viel interessanter sind die 5800-Platinen, denn die sind günstiger und lassen sich auch auf Ultra-Niveau übertakten. Der Radeon 9600 Pro schlägt sich aufgrund seiner abgespeckten Rechenpower nicht unbedingt schlecht. Er ist zwar etwas langsamer als der 9500 Pro, aber hängt der FX 5800 an den Fersen – eine endgültige Wertung vergeben wir allerdings erst, wenn die erste serienreife Karte unser Testlabor erreicht. BERND HOLTMANN



HEISS Die FX 5800 von Innovision lässt sich stark übertakten.



Geforce-FX-Grafikkarten im Vergleichstest

Name:	Tornado Geforce FX 5800	A300 Ultra TD MyVIVO
Hersteller:	Innovision	Leadtek
Info-Telefon/Preis:	05932-50450/ca. € 409,-	02405-424602/ca. € 540,-
Preis/Leistung:	Befriedigend	Ausreichend
Grafikchip:	Geforce FX 5800	Geforce FX 5800 Ultra
Taktfrequenz Chip/Speicher:	400 MHz/800 MHz (2,2 ns)	500 MHz/1.000 MHz (2.0 ns)
Speichermenge und -art:	128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit	128 MByte DDR-II-RAM, 128 Bit
Anschlüsse:	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader/Vertex Shader:	PS 2.0/VS 2.0	PS 2.0/VS 2.0
Software:	3DMark 03, Comanche 4 etc.	Gun Metal, Big Mutha Truckers, Tools
Sonstige Ausstattung:	Hardware-Monitor, AGP 8X	DVI-VGA, S-Video-/Comp.-Splitkabel
Übertaktbar (Chip/Speicher):	530 MHz/1.000 MHz	505 MHz/1.100 MHz
Wertung	1,5	1,5
Kommentar:	Günstiger als eine 5800 Pro, übertaktet sogar schneller	Die bisher subjektiv leiseste FX 5800 Ultra



Edel und echt teuer

Es ist nicht zu übersehen: Diese PCs sind nichts für Pfennigfuchser! Wir haben uns die **Crème de la Crème der High-End-Rechner ins Testlabor geladen.**

Bei dem Wort „Komplett-PC" denken sparsame Spieler an 1.000-Euro-PCs von Aldi, Lidl, Plus. Was aber, wenn der nicht ausreicht? Wir wollten wissen, wie gut die teuersten Komplett-Rechner wirklich sind und haben zwei Modelle auf Herz und Nieren geprüft.

Der US-Hersteller Alienware gibt mit dem Topmodell Area 51 in Deutschland seinen Einstand. Die Ausstattungsliste kann sich sehen lassen: Pentium 4 mit 3,06 GHz, Mainboard mit i850E-Chipsatz, 1.024 MByte RAMBUS-Speicher, Radeon 9700 Pro, Soundblaster Audigy 2 – hier wurde nur Spitzen-Hardware verbaut. Ein Highlight für Backup-Fans ist sicherlich der 4x-DVD-Brenner von Pioneer. Auch bei der Peripherie hat sich Alienware nicht lumpen lassen. Die Tastatur kommt von Logitech und die Maus ist eine Microsoft Intellimouse Explorer – beide hat man farblich auf das grüne Gehäuse abgestimmt. Die Spiele-Performance ist sehr gut (siehe Benchmarks).

Im Supernova von PC-Spezialist arbeiten hingegen ein Athlon XP 3000+ sowie eine brandaktuelle Radeon 9800 Pro von Ati. Die Hochleistungshardware wurde in einem edlen Alu-Gehäuse verbaut. Grundgerüst des PCs ist das Nforce2-Mainboard 8RDA+ von Epox, inklusive äußerst umfangreicher Übertaktungs-Optionen im BIOS. Versierte User können den Multiplikator, Frontside-Bus, CPU- und Speicher-Spannung komplett manuell justieren. Bei unseren Leistungstests stellt der Rechner selbst den Area 51 in den Schatten. Der Supernova steht also für extrem hohe Spiele-Performance zu einem gleichermaßen hohen Preis. Der Alienware-Rivale ist hingegen ein echter Luxux-PC: Gehäusefarbene Eingabegeräte, telefonischer Rund-um-die-Uhr-Support, eigene Benchmarktools und Online-Support treiben den Preis in die Höhe.

BERND HOLTMANN

Hohe Performance kostet viel



Wer Ego-Shooter mit mehr als rasanten 90 Bilder pro Sekunde spielen will, liegt bei unseren teuren Testkandidaten vollkommen richtig.

UT-2003-Engine 2166 (Flyby)

FPS: 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220

1.024 x768

	Hohe Qualität	Extreme Qualität	
PC-Spezialist	133	158	206
Alienware-PC	126	152	204

Serious Sam 2 1.07 (Große Kathedrale)

FPS: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120

1.024 x768

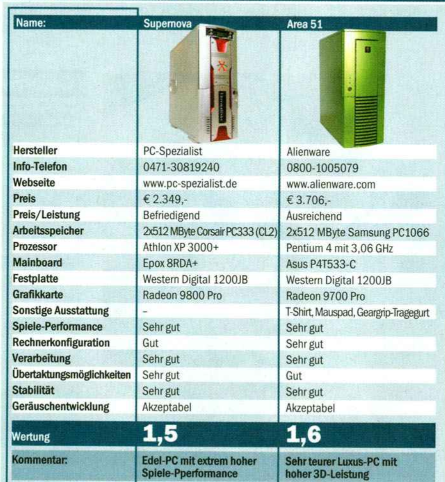
	Hohe Qualität	Extreme Qualität	
PC-Spezialist	95	108	111
Alienware-PC	90	103	106

Der Supernova hebt in unseren zwei Spiele-Tests ab und hat sogar einen kleinen Vorsprung gegenüber dem Area 51 von Alienware.

Einstellungen: Athlon XP 3000+, Intel P4 3,06 GHz, Radeon 9700/9800 Pro, Windows XP, Hohe Qualität: 2x FSAA, 4:1 AF, Extreme Qualität: 4x FSAA, 8:1 AF

Legende: 32 Bit | 16 Bit

Zwei High-End-PCs im Vergleichstest



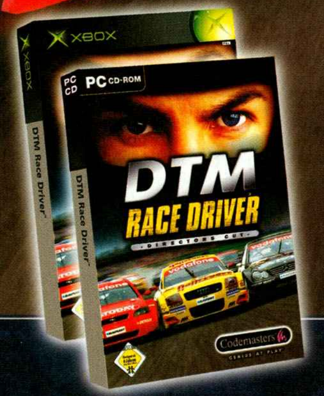
Name:	Supernova	Area 51
Hersteller	PC-Spezialist	Alienware
Info-Telefon	0471-30819240	0800-1005079
Webseite	www.pc-spezialist.de	www.alienware.com
Preis	€ 2.349,-	€ 3.706,-
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend
Arbeitsspeicher	2x512 MByte Corsair PC333 (CL2)	2x512 MByte Samsung PC1066
Prozessor	Athlon XP 3000+	Pentium 4 mit 3,06 GHz
Mainboard	Epox 8RDA+	Asus P4T533-C
Festplatte	Western Digital 1200JB	Western Digital 1200JB
Grafikkarte	Radeon 9800 Pro	Radeon 9700 Pro
Sonstige Ausstattung	-	T-Shirt, Mauspad, Geargrip-Tragegurt
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut
Rechnerkonfiguration	Gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut
Übertaktungsmöglichkeiten	Sehr gut	Gut
Stabilität	Sehr gut	Sehr gut
Geräuschentwicklung	Akzeptabel	Akzeptabel
Wertung	1,5	1,6
Kommentar:	Edel-PC mit extrem hoher Spiele-Pperformance	Sehr teurer Luxus-PC mit hoher 3D-Leistung







Racing.
Made in Germany.









Auch erhältlich für PlayStation2







Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

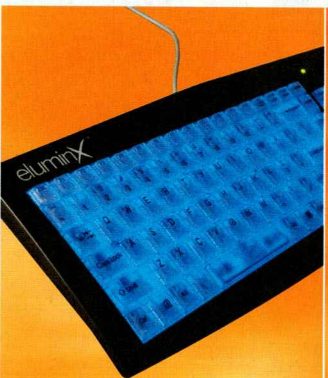
Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit realistischer Fahrphysik, spektakulärem Schadensmodell und 20 drängelnden Autos auf der Strecke. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 Original-Rennserien mit sämtlichen Wagen und mehr als 35 Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt…

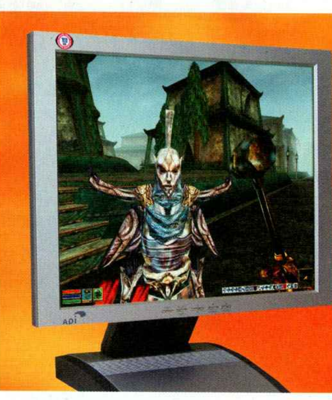
Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com







Mystify Razer
Boomslang 2500

Wie sollte eine Maus für Spieler funktionieren? Sehr präzise – denn mit einer guten Maus sind auch genaue Treffer in Ego-Shootern kein Problem mehr. Moderne Mäuse setzen oft auf optische Sensoren, die zwar recht hochauflösend sind (bis zu 800 dpi), es mit der kugelbetriebenen Mystify Razer Boomslang 2500 aber nicht aufnehmen können. Die arbeitet mit einer Auflösung von sagenhaften 2.500 dpi und ist damit deutlich besser. Vom grünen Vorgängermodell Razer Boomslang 2000 (2.000 dpi) hat man das umstrittene Design übernommen. Die fünf Maustasten und das Scrollrad wurden optimiert, damit sie sich mit weniger Druckkraft bedienen lassen. Als sehr praktisch erweist sich die mitgelieferte Software, denn mit ihr können Sie sogar die Sensitivität der horizontalen und vertikalen Achse regeln. Auch wenn sich an der Form nach wie vor die Geister scheiden – die Mystify Razer Boomslang 2500 ist die präziseste PC-Maus! BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MYSTIFY RAZER BS. 2500

HERSTELLER	Razer/Terratec
PREIS	Ca. € 69,-
TEL.	www.terratec.de
AUSSTATTUNG	2,1
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,0

FAZIT: Ungewöhnliches Aussehen, aber die genaueste PC-Spielermaus

WERTUNG 2,1

EluminX
Leucht-Keyboard

Kennen Sie das? Sie sitzen in einem dunklen Raum vor dem PC und vertippen sich andauernd, wenn Sie in Ihrem Lieblingsspiel nach den richtigen Tasten suchen? Mit dieser Tastatur haben Sie das Problem nicht mehr, denn sie ist hintergrundbeleuchtet – eine Technik, die auch vom US-Militär eingesetzt wird. Die Standard-Tastatur mit 104 Tasten gleicht in Qualität und Verarbeitung der eines guten Notebooks – sie ist flach und hat einen spürbaren Druckpunkt. Für die Beleuchtung verwendet man eine fluoreszierende Leuchtfolie, die aquamarinblaues Licht spendet und damit die transparenten Tasten beleuchtet. Bei absoluter Dunkelheit sind alle Tasten durch das dezente Licht stets erkennbar. Mit 1,5 Metern Länge ist das Kabel mit PS/2-Anschluss leider etwas kurz. Eine gute Tastatur, die mit einigen Zusatztasten, zum Beispiel zur Steuerung von Multimedia-Anwendungen, noch wesentlich verbessert werden könnte. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
ELUMINX LEUCHT-KEYBOARD

HERSTELLER	Auravision
PREIS	Ca. € 99,-
TEL.	(0039) 4 71 78 93 08
AUSSTATTUNG	2,2
EIGENSCHAFTEN	1,5
LEISTUNG	1,8

FAZIT: Sehr teuer, aber ein Hingucker auf jeder dunklen LAN-Party

WERTUNG 1,8

Adi
Microscan A715

Für die Flachbildschirm-Marktübersicht in PC Games 05/03 kam dieser TFT mit 16 ms Reaktionszeit etwas zu spät. Der Microscan A715 besitzt zwei Signaleingänge: DVI und den regulären D-Sub-Anschluss. Umschalten lassen sich die beiden Eingänge bequem per Knopfdruck. Zwei Gelenke im Standfuß ermöglichen es Ihnen, den Monitor zu neigen und in der Höhe zu verstellen. Einen Pluspunkt für die Ausstattung bekommt der A715 aufgrund des integrierten USB-1.1-Hubs sowie der beiden Lautsprecher. In unserem Praxistest erreicht er eine sehr gute Schaltgeschwindigkeit: Mit 22 Millisekunden konnten wir selbst in **Unreal 2** keine Verzögerungen oder Schlieren erkennen. Für turbulente Ego-Shooter ist der Monitor also ohne Zweifel geeignet. Auch die Farbbrillanz, Bildschärfe und Helligkeitsverteilung hat uns überzeugt – für einen Preis von rund 500 Euro ist der A715 eindeutig empfehlenswert. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL
MICROSCAN A715

HERSTELLER	Adi
PREIS	Ca. € 499,-
TEL.	0421-8390800
AUSSTATTUNG	1,6
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	1,7

FAZIT: Rundum empfehlenswerter TFT – auch Ego-Shooter-tauglich

WERTUNG 1,8

Spiele-Netzwerk aus der Dose

Ob Counter-Strike (dt.) oder Age of Mythology: Mit dem neuen Stromnetzwerk sind Wohnungswände **kein Hindernis mehr für ein gepflegtes Multiplayer-Match!**



PCs vernetzt man in der Regel mit langen Netzwerk-Kabeln. Aber was, wenn sich zwischen den PCs mehrere Stockwerke oder Räume befinden? Ein versierter Heimwerker greift vermutlich zum Bohrer, um durch die Wände ein normales Netzwerk-Kabel zu legen. Etwas eleganter ginge es vielleicht mit einem Funknetzwerk, aber das ist für Ego-Shooter angesichts des schlechten Pings nicht zu empfehlen – als PC-Spieler hatte man bisher also schlechte Karten. Bis jetzt. Die neue Übertragungstechnik Powernet verwendet nämlich die Stromleitungen zur Datenübertragung. Pro Rechner wird ein Powernet-Adapter in die Steckdose gestöpselt und schon können Sie **Battlefield 1942** und Co. spielen. Sie müssen weder bohren noch sich mit hohen Pings von Funknetzwerken herumplagen. Im Test reichte der Ping der sieben getesteten Adapter übrigens von sagenhaften zwei bis zu zwölf Millisekunden – Werte, die sich durchaus mit denen eines Kabelnetzwerkes messen lassen können.

Anschlussfreudige Adapter

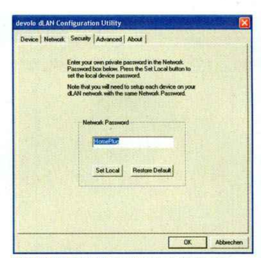
In Deutschland gibt es zurzeit vier Anbieter von Powernet-Geräten. Die RJ45-Varianten funktionieren ohne Treiber und werden einfach in die Steckdose sowie die Netzwerk-Karte Ihres PCs gesteckt. Sie eignen sich sowohl für den Betrieb mit Netzwerkverteilern (Hubs und Switches) als auch für den direkten Anschluss an ein DSL-Modem. Die Geräte mit USB-Anschluss hingegen sind etwas günstiger, brauchen eigene Treiber und arbeiten nur mit PCs zusammen. Die Übertragungsgeschwindigkeit der Netzwerk-Adapter von Deneg, Corinex und Devolo wird mit 14 MBit pro Sekunde angegeben. Dies ist ein Bruttowert, effektiv nutzen Sie unter optimalen Bedingungen maximal 7 MBit/s. Powertec gibt für den PDSL 2+ nur eine Übertragungsrate von 5 MBit/s an, hierbei handelt es sich aber um die effektive Übertragungsrate. Dass fast alle Geräte zueinander kompatibel sind, liegt daran, dass sie die gleiche Basis-Hardware verwenden. Nur einige USB-Adapter weigern sich, mit Fremdgeräten zu kooperieren. Das liegt aber nicht an der Hard-, sondern an der Software.

Sicher vor den Nachbarn

Der Powernet-Ethernet-Adapter von Corinex wird über ein mitgeliefertes RJ45-Kabel mit der Netzwerk-Karte des PCs verbunden. Wie bereits erwähnt, sind Treiber zur Installation unnötig – allerdings können Sie die 56-Bit-Verschlüsselung über die beigelegte Konfigurationssoftware aktivieren. So sichern Sie Ihr Stromnetzwerk vor neugierigen Nachbarn, die vielleicht das gleiche Stromnetzwerk einsetzen. Das beigelegte Netzwerk-Kabel bietet aber auch andere Anschlussmöglichkeiten, zum Beispiel den Anschluss an ein DSL-Modem, ein Hub oder Switch. Schwächen zeigte der Powernet-Ethernet-Adapter im Praxistest nicht. In einer Wohnung mit circa 25 Metern Leitungslänge lag die Bandbreite bei 3,6 MBit pro Sekunde, ein guter Wert.

Ein kompatibles Duo

Das Komplettpaket Deneg Easyhome for DSL kostet mit 259 Euro zwar sehr viel, besteht dafür aber aus gleich zwei Geräten. Beide besitzen eigene Ein/Aus-Schalter und eine grüne LED, die über den aktuellen Betriebsstatus informiert. Die Steckernetzteile sind sehr groß und leisten mit 4,4 MBit/s überdurchschnittlich gute Arbeit. Über jeden Zweifel erhaben ist der Ping,



SICHER IST SICHER Alle Powernet-Adapter besitzen eine eingebaute 56-Bit-Verschlüsselung.

denn er ist mit vier Millisekunden erstklassig. Aber nicht nur aufgrund der guten Performance können wir das Paket empfehlen, denn es arbeitete auch mit allen anderen Powernet-Adaptern mit RJ45-Anschluss tadellos zusammen – vorbildlich!

Professionelles Paar

Das Stecker-Paar PDSL 2+ von Powertec ist groß, sehr robust und lässt sich sogar an die Wand montieren. Als sehr praktisch erwies sich der Knopf für die Daten-verschlüsselung – hier brauchen Sie keine Zusatzsoftware, um das Sicherheits-Feature einzuschalten. Die theoretische Übertragungsgeschwindigkeit liegt mit fünf MBit pro Sekunde etwas höher als die von uns gemessenen 4,0 MBit/s. Wie auch Deneg bietet Powertec die Adapter im Set an, allerdings für 40 Euro mehr.

Klein und schnell

Der Aachener Hersteller Devolo präsentiert mit dem Microlink DLAN das kleinste Powernet-Gerät mit RJ45-Anschluss. Auf der beigelegten CD befindet sich eine Konfigurationssoftware für die Sicherheitsfunktion, Treiber werden auch hier nicht benötigt. Im Übertragungstest sichert sich der Devolo-Adapter mit 4,3 MBit den zweiten Platz, direkt hinter dem Deneg Easyhome for DSL. Für rund 129 Euro ist dies die günstigste Powernet-Hardware mit RJ45-Anschluss.

USB – nein danke

Der Corinex-Powernet-USB-Adapter setzt ausschließlich auf den Anschluss per USB 1.1. Das macht die Installation etwas umständlicher, denn Sie müssen zuerst den mitgelieferten Treiber starten. Erst danach erkennt Ihr PC den Adapter als Netzwerk-Karte. Der Übertra-

Vorsicht Falle

Ob und wie gut Powernet in Ihrer Wohnung funktioniert, wissen Sie oft erst nach dem Kauf.

Die Reichweite der Powernet-Adapter ist von Gerät zu Gerät unterschiedlich und hängt auch von der Länge der Stromleitungen zwischen den Adaptern ab. Bei einem mehrstöckigen Haus und einer ungünstigen Verteilung der Steckdosen kann die Leitungslänge zum Beispiel schnell 100 Meter erreichen. Damit die Bandbreite nicht unter 2 MBit/s rutscht, darf die maximale Dämpfung des Signals den Wert 70 dB nicht überschreiten. Das sind je nach Elektroinstallation 30 bis 100 Meter Leitungslänge. Der Sicherungskasten schirmt Netzwerkdaten effektiv ab – ein Powernet mit dem Nachbarn ist also nicht möglich. Letztendlich hilft bei Powernet nur der Praxistest.

Brauche ich ein **Stromnetzwerk?**

Ein gleichwertiger Ersatz für ein 100-MBit-Kabelnetzwerk ist Powernet noch nicht.

Die durchschnittliche Bandbreite von 500 bis 600 Kilobyte pro Sekunde reicht für LAN-Spiele und das Surfen im Internet völlig aus – lediglich große Datentransfers brauchen länger. Wenn Sie das nicht stört, ist Powernet eine gute Alternative zu WLAN- oder Kabelnetzwerken. Leider sind die Adapter noch recht teuer – sparsame Spieler sollten also vorerst beim herkömmlichen RJ45-Netzwerk bleiben.

??? Was ist das?

? DSL
Steht symbolisch für die schnelle Internet-Übertragungstechnik für Privatanwender

? WLAN
Vernetzt über Funk mehrere PCs miteinander. Die Bandbreite liegt zwischen 11 und 54 MBit/s.

? RJ45
Verbreiteter Steckerstandard für Netzwerkkabel und Netzwerkkarten

? Ping
Reaktionszeit zwischen zwei Netzwerkrechnern (auch Internet). Niedriger Ping = bessere Verbindung.

? Übersprechen
Wenn Stromleitungen verschiedener Wohnungen parallel nebeneinander verlaufen, kann der Nachbar Ihr Netzwerk „abhören", da die Daten auch auf die Nachbarleitung übertragen werden. Der Begriff stammt aus den Anfangsjahren der Telefonie. Damals konnte man mithören.

Powernet-Adapter **mit Netzwerk-Anschluss** im Test



	Easyhome for DSL	Microlink DLAN	Powernet Adapter	PDSL 2+
Hersteller/ Preis	Deneg/€ 259,- (2 Geräte)	Devolo/€ 129,90	Corinex/€ 129,-	Powertec/€ 299,- (zwei Geräte)
Info-Telefon	01805- 00627282	0241-182790	0044-1179239733	0234-709260
Bezugsquelle	Independis (www.independis.de)	Fachhandel	Gebacom (www.gebacom.de)	Independis (www.independis.de)
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Dokumentation	Kurzbedienungsanleitung, Handbuch auf CD	Handbuch	Handbuch	Kurzbedienungsanleitung
Kabel	2x Patchkabel 1,6 m, 2x Kabel mit Netzteil 1,8 m	Patchkabel 1,8 m	Patchkabel 1,6 m, Netzkabel 1,8 m	2x Patchkabel 1,8 m, 2x Netzkabel 1,2 m
Leistungsklasse (Brutto)	14 MBit/s	14 MBit/s	14 MBit/s	5 MBit/s
Installation / Konfiguration	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/einfach	Sehr einfach/mittel
Sicherheitstechnik	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung
Datentransfer 700 MByte	20 Minuten, 9 Sekunden (4,4 MBit/s)	20 Minuten, 47 Sekunden (4,3 MBit/s)	24 Minuten, 50 Sekunden (3,6 MBit/s)	22 Minuten, 20 Sekunden (4,0 MBit/s)
Software	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Keine
Spieletauglichkeit/Ping	Sehr gut/4 ms	Sehr gut/2 ms	Sehr gut/5 ms	Sehr gut/3 ms
Kompatibilität zu anderen Herstellern	Corinex, Devolo, Powertec	Corinex, Deneg	Deneg, Devolo	Deneg
Wertung	**2,0**	**2,0**	**2,2**	**2,3**
Kommentar:	Erstklassige Leistung und sehr kompatibel: der Testsieger!	Sehr kompakter Adapter; nur etwas langsamer als der von Deneg	Die niedrigste Übertragungsrate bei bei Netzwerk-Adaptern	Professionelles Gerät mit guter Leistung, aber ein wenig teuer

gungstest verlief enttäuschend: Nur 2,0 MBit/s schaffte das Gerät. Das ist der schlechteste Wert im gesamten Testfeld. Auch der Ping fällt mit 12 Millisekunden ungewöhnlich hoch aus, ist für die meisten Spiele aber völlig ausreichend. Der Deneg Easyhome Net USB ist ebenfalls ein USB-1.1-Adapter, allerdings schneller als der von Corinex. Im Geschwindigkeitstest schafft der Easyhome Net USB immerhin 3,3 MBit/s bei sechs Millisekunden Ping. Im Vergleich zu den RJ45-Geräten ist das zwar immer noch langsam, dafür ist der Preis mit 99 Euro mehr als fair. Das schnellste USB-Gerät kommt von Devolo, heißt Microlink DLAN USB und schafft einen Datendurchsatz von immerhin 3,9 MBit pro Sekunde. Sein Stecker ist kleiner als der des Deneg Easyhome Net USB und wird ebenfalls über USB 1.1 angeschlossen. Der Preis von knapp 100 Euro macht den Microlink DLAN USB zum eindeutigen Preis-Leistungs-Sieger.

Das Fazit

Besonders für Netzwerk-Spiele oder die Internet-Freigabe für ein ganzes Netzwerk (Internet-Sharing) ist Powernet sinnvoll. Allerdings sollten Sie für die beste Performance auf die RJ45-Adapter setzen. Die Tests zeigen eindeutig, dass die USB-Geräte deutlich langsamer sind. Sehr überrascht waren wir von der Tatsache, dass sich die Stromnetzwerke weder durch den Einsatz von Bohrmaschinen noch Mikrowellen beeinträchtigen lassen. Verglichen mit einem klassischen Kabelnetzwerk ist die neue Strom-Übermittlung noch recht teuer und nicht besonders schnell. Das wird sich aber spätestens im nächsten Jahr ändern, denn dann kommen 100-MBit-Adapter auf den Markt. BERND HOLTMANN

Powernet-Adapter **mit USB-Anschluss** im Test



	Microlink DLAN USB	Easyhome Net USB	Powernet USB Adapter
Hersteller/ Preis	Devolo/ € 99,90,-	Deneg/€ 99,-	Corinex/€ 120,-
Info-Telefon	0241-182790	01805-00627282	0044-1179239733
Bezugsquelle	www.devolo.de	easyhome.deneg.de	www.corinex.com
Preis-Leistung	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Dokumentation	Handbuch	Kurzbedienungsanleitung, Handbuch auf CD	Handbuch auf CD
Kabel	USB-Kabel 1,7 m	USB-Kabel 1,7 m	USB-Kabel 0,5 m, Netzkabel 1,6 m
Leistungsklasse (Brutto)	14 MBit/s	14 MBit/s	14 MBit/s
Installation / Konfiguration	Sehr einfach/einfach	Mittel/einfach	Mittel/leicht
Sicherheitstechnik	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung	56-Bit-DES-Verschlüsselung
Datentransfer 700 MByte	22 Minuten, 50 Sekunden (3,9 MBit/s)	26 Minuten, 53 Sekunden (3,3 MBit/s)	45 Minuten, 33 Sekunden (2,0 MBit/s)
Software	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spieletauglichkeit/Ping	Sehr gut/8 ms	Sehr gut/6 ms	Gut/12 ms
Kompatibilität zu anderen Herstellern	Corinex	Corinex	Powertec, Deneg
Wertung	**2,2**	**2,3**	**2,7**
Kommentar:	Unser Preistipp: Gute Performance zum günstigen Preis!	So teuer wie der Preistipp, allerdings etwas langsamer	Ein sehr teurer Adapter mit niedriger Übertragungsgeschwindigkeit





Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit mit als 25 Spielen im Test. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Yager". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Knauserige Spieler greifen nicht unbedingt mehr zu den günstigen DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460), Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder dem 3D-Fliegengewicht Matrox G550. Schneller und nur etwas teurer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro, und besonders empfehlenswert: Radeon 9100 (etwa 100 Euro) oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten.

Finger weg von der Matrox Parhelia-512! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von **Doom 3** liebäugelt, der investiert bis zu 450 Euro in eine Grafikplatine mit Radeon-9700-Pro-Chip. Wen die Lautstärke der Kühlung und der extrem hohe Preis nicht stört, der kann sich eine der Geforce-FX-Grafikkarten zulegen. Damit Sie sich im Hardware-Dschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Athlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon XP 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400 und schneller	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX-400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Geforce FX 5800 Ultra						✓	✓	Terratec Mystify 5800 Ultra	Ca. € 630,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4Ti4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	**1,8**
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	**1,8**
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1,8**
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	**1,8**
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	**1,8**
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	**1,9**
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	**1,9**
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	**1,9**
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	**1,9**
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**1,9**
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	**1,9**

Neueintrag in diesem Monat

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Tornado Geforce FX 5800	Innovision	Geforce FX 5800	Ca. € 409,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	400/800 MHz (DDR-II)	**1,5**
AA300 Ultra TD MyVIVO	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	**1,5**
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	**1,5**
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	**1,6**
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MByte DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	**1,6**
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	**1,6**
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	**1,6**
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	**1,6**
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	**1,6**
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	**1,6**
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	**1,6**

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.119,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2400+ (T-Bred)	€ 145,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Hauptplatine	MSI K7N2-L	€ 109,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 86,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 221,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GByte	€ 115,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 813,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 1800+	€ 70,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 23,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Hauptplatine	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 60,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR PC333 CL2,5 Kingston	€ 45,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Innovision Tornado GF Ti-4200/64 MByte	€ 155,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 40,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	IC35L040AVVN07, 40 GByte	€ 93,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.801,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,06 GHz	€ 689,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Hauptplatine	Asus P4G8X Deluxe (E7205)	€ 229,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MByte DDR PC333 Corsair	€ 168,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire 9700 Pro Ultimate Edition	€ 438,-	www.e-bug.de	05187-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GByte	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftek 901, NB-Silent-Pro 350 Watt	€ 239,-	www.blacknoise.de	05187-300604

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION
Der Verkehrsgigant Gold

DEMOS
- Bandits: Phoenix rising
- Café International
- Disciples
- Rails
- Red Shark
- Top Gun Combat Zones
- Waterloo
- WW II: Frontline Command

VIDEO-SHOW
Aktuell
- Half-Life 2
- Made in Germany: Yager
- PC-Games-News
- Take 2 Spring Gathering 2003

Vorschau
- Colin McRae Rally 3
- Far Cry
- Star Trek: Voyager – Elite Force 2
- Tron 2.0
- Will Rock
- World of Warcraft – Bill Roper im Interview

Interaktiver Test
- Devastation
- Tropico 2: Die Pirateninsel

Test
- C.S.I.: Crime Scene Investigation
- Downtown Run
- Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
- O.R.B.
- Red Faction 2
- Wildlife Park
- X-Men 2: Wolverine's Revenge

Spiele-Trailer
- Bokksakk
- Heaven and Hell
- Lock-On
- The Hulk

AKTUELLE PATCHES
- Airline Tycoon Evolution v1.03
- Anno 1503 v1.04.02
- Anstoß 4 v1.04 (d)
- Aquanox 2 v2.159 (d)
- Black & White v1.30 (int)
- C&C Generals Retail v1.05 (d)
- DTM Race Driver v1.20 (d)
- Far West v1.01 (d)
- Far West Win9x Update 1 (d)
- Inquisition Patch #1 (int)
- Mafia v1.1 (d)
- Master of Orion 3 Data Patch
- Mechwarrior 4 Mercenaries Point Release 1
- Rainbow Six Raven Shield v1.1 von v1.0 (d)
- Red Faction 2 v1.01 (int)
- Shadowbane v1.0.1 (US)
- SimCity 4 v1.0.272.0 (eu)
- Splinter Cell v1.2 (d)
- Starcraft v1.10 (int)
- TES 3 Tribunal Journal Fix 1.1 (d)
- TES 3 Tribunal Umbra Fix
- Unreal 2 v1403
- Vietcong v1.01 (e)

TREIBER
Windows 9x und Me:
- Asus RivaTNT – Geforce FX Treiber 43.00
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 43.45
- Terratec DMX 6fire 24_96
- Logitech MouseWare 9.76
- Ati Catalyst 3.2 (7.84)
- Nvidia Nforce Treiberpaket 2.03 WinMe (e)
- Saitek Game-Controller-Software 3.1.0.3 Win9x_Me
- Ati Control Panels 6.14.10.4029

Windows 2000 und XP:
- Ati Catalyst 3.2 (7.84)
- Ati Control Panels 6.14.10.4029
- Logitech MouseWare 9.76
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 43.45
- Nvidia Detonator WDM Treiber 1.23
- Razer Boomslang Mouse 3.0 WinXP
- Saitek Game-Controller-Software 3.1.0.3 Win2k_XP
- SiS Xabre WHQL-Treiber 3.10
- Terratec DMX 6fire 24_96

SPECIALS & TOOLS:
- Acrobat
- Winzip
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- Anno 1503: Exklusives Szenario
- PDF DVD Inlay
- DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
- RefreshForce 1.1
- Rivatuner 2.0 RC 12.3
- Asus Smartdoctor 2.7
- Fraps 1.9C
- Rtool 9.9.4c

SCREENSHOT-GALERIEN:
- Age of Wonders: Shadow Magic
- Breed
- Chaser
- Devastation
- Star Trek: Voyager – Elite Force 2
- Enter the Matrix
- Far Cry
- GTA: Vice City
- Half-Life 2
- Hidden & Dangerous 2
- No Man's Land
- Railroad Tycoon 3
- Space Colony
- STALKER
- Tron 2.0
- Tropico 2
- Warcraft 3: Frozen Throne
- World of Warcraft
- XIII
- Yager

DVD & CD

TOP-DEMO | BANDITS: PHOENIX RISING

Mad Max lässt grüßen! Hier ballern Sie sich mit einem bewaffneten Buggy den Weg frei. Lenken dürfen Sie Ihr Vehikel übrigens sowohl mit Tastatur als auch mit der Maus. Kommen Sie mit letzterer Variante nicht zurecht, drücken Sie im Spiel die „Tab"-Taste und schon ist die Maus nur noch zum Zielen da. Die Demo umfasst einen Level sowie zwei Mehrspielerkarten.



SPIELSTEUERUNG	
TASTE	**AKTION**
W und S	Beschleunigen und Bremsen/rückwärts
A/D/Leertaste	Nach links/nach rechts/Handbremse
Linke Maustaste/Rechte Maustaste	Primärer/sekundärer Feuermodus
F	Nitro
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 800, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	260 MByte

DVD & Abo-CD

TOP-DEMO | WW II: FRONTLINE COMMAND

Die Bitmap Brothers wollen Ihnen ihren Z-Ableger schmackhaft machen. Man schickt Sie nach Holland, wo Sie ein Dorf sichern sowie eine Fabrik besetzen sollen. Dabei konzentrieren Sie sich aufs Kämpfen; Basisbau bleibt in dem Echtzeit-Taktikspiel außen vor.



Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
Rechte Maustaste/Linke Maustaste	Auswahl/Aktionsmenü aufrufen
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	200 MByte

DVD & CD

TOP GUN: COMBAT ZONES

Wer für ein paar Minuten mal das Hirn abschalten und im Stil des Klassikers **Afterburner** Feindmaschinen vom Himmel ballern will, der findet in **Top Gun** eine zeitgemäße Neuauflage des Oldtimers. Einen Level dürfen Sie ausprobieren: Schützen Sie mit Ihrem Jagdflugzeug Flugbasen vor Angriffen aus der Luft. Das Spielziel: sämtliche Gegner abschießen.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Das Spiel wird mit einem Joystick gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 850, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	49 MByte

DVD & Abo-CD

CAFE INTERNATIONAL

Bei dieser Demo handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen Kartenspiels. Die Vollversion von **Café International** enthält drei Spielmodi. Einer davon ist hier enthalten – nämlich der „Classic"-Modus, der die Spielweise des Originals simuliert. In der Probefassung wurde auch die Anzahl der Karten eingeschränkt.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	**Aktion**
Linke Maustaste	Objekte anwählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300 MHz, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	9,8 MByte

DVD & CD

WATERLOO

Waterloo ist ein schnelles Echtzeit-Strategiespiel, dem die Schlachten Napoleons zugrunde liegen. Mithilfe der Maus zieht man seine Truppen über historische Schlachtfelder und versucht, den Gegnern den Weg zu strategisch wichtigen Punkten abzuschneiden. Das sehr komplexe Menü-Interface wird kaum benötigt – wenn aber doch, gibt die rechte Maustaste Hinweise zur Funktion.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
🖱/🖱	Objekte anwählen/Hilfe zum Interface

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 266, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	43 MByte



DVD & Abo-CD

DISCIPLES

An dieser umfangreichen Testversion des Fantasy-Strategiespiels **Disciples: Sacred Lands** werden nicht nur Fans der **Heroes of Might & Magic**-Reihe lange Spaß haben. Ein komplettes Szenario, das Sie auf zwei verschiedenen Seiten spielen können, steht bereit. Tutorialbildschirme führen Sie in die Steuerung und den Spielablauf ein, so dass Sie ohne lange Einarbeitung gleich loslegen dürfen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 166, 16 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 233, 32 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Nein
HD:	47 MByte

DVD & CD

RAILS ACROSS AMERICA

Die Demo-Version der Eisenbahn-Wirtschaftssimulation **Rails across America** umfasst beinahe das komplette Spiel. Einzige große Einschränkung: Sie dürfen nur eine bestimmte Zeit, genauer gesagt von 1870 bis 1885, als Eisenbahnbaron fungieren. Verbinden Sie Städte, kaufen Sie Loks, ersteigern Sie Strecken und stechen Sie Ihre Konkurrenten aus – klingt nach **Railroad Tycoon** und ist es auch.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 333, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	92 MByte

Ab-18-Edition PC GAMES AB-18-EDITION*: DIE DEMOS

EXKLUSIV-DEMO | CHASER

Zurück in die Zukunft – mit **Chaser**. Testen Sie einen Level des futuristischen Ego-Shooters und hetzen Sie als John Chaser auf der Suche nach den Hintergründen einer Verschwörung durch Hochhausschluchten und die Kanalisation von Little Tokio.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W und S	Nach vorne und hinten laufen
A und D	Nach links und rechts ausweichen
🖱/🖱	Schießen/alternative Waffenfunktion
R	Nachladen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 265 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	183 MByte



EXKLUSIV-DEMO | VIETNAM: LINE OF SIGHT

Als US-Soldat kämpfen Sie gegen die Vietcong, die stets aus der Deckung heraus angreifen. Die Gegner frühzeitig zu erspähen, ist überlebenswichtig. Inhalt der Demo: Tutorial, eine Singleplayer-Mission und drei Multiplayer-Karten mit vier Spiel-Modi.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W und S	Nach vorne und hinten laufen
A und D	Nach links und rechts ausweichen
🖱/🖱	Schießen/alternative Waffenfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 550, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	250 MByte



CITY TERROR GOLD EDITION

Der Duke ist zurück! Nein – mit **Duke Nukem Forever** hat das nichts zu tun, aber der Ego-Shooter **City Terror Gold** basiert auf der **Duke Nukem 3D**-Engine. Es gibt zwar auch einen Einzelspieler-Modus, aber besonderes Gewicht wird auf den Mehrspieler-Modus gelegt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 265 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	183 MByte

PURGE ONLINE-DEMO

Vielleicht kennen Sie **Tribes 2**. **Purge** schlägt in dieselbe Kerbe, enthält aber noch mehr Rollenspiel-Elemente: Aus acht Charakteren mit 24 Fähigkeiten suchen Sie sich einen aus, um dem Gegner anschließend in einer Deathmatch-Arena einzuheizen. Sie benötigen Netzwerk oder Internet-Zugang.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	220 MByte

WILL ROCK

In der Demo-Version dürfen Sie Revolverheld Will Rock durch den ersten Level steuern. Dabei fallen die Monster wie ein biblischer Heuschreckenschwarm über Sie her. Zum Glück gibt es Pistolen, Schrotflinten, Raketenwerfer, Armbrüste und jede Menge Munition.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1200, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	197 MByte

*Erhältlich im Abo (siehe Seite 64 oder im Ausland)

VOLLVERSION AUF CD & DVD

VERKEHRSGIGANT GOLD
Aufbau-Strategie vom Feinsten
Bewähren Sie sich als Städteplaner und Verkehrsmanager in Jowoods Hitspiel. Ein ausführliches Handbuch sowie zahlreiche Extras und Spiel-Szenarien finden Sie auf CD und DVD.



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Bandits: Phoenix rising
2	Café International
3	Disciples
4	Rails across America
5	Red Shark
6	Top Gun: Combat Zones
7	Waterloo
8	WW II: Frontline Commahd
9	Dragon Throne
10	Mistmare



CD

TOP-DEMO | DRAGON THRONE

Als typischer Vertreter seiner Gattung setzt das Echtzeit-Strategiespiel **Dragon Throne** auf die Formel „Basis bauen, Armee aufstellen, Gegner plätten". Bevor Sie Kämpfer ausbilden können, müssen Sie sowohl im Skirmish-Modus als auch in den enthaltenen Kampagnenmissionen erst für Nahrung sorgen. Arbeiter bauen in Farmen Getreide an und züchten Schweine; Köche und Winzer liefern Mahlzeiten und Wein.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 333, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	200 MByte

DVD & Abo-CD

MISTMARE

Ab in die Kutte und rein ins Vergnügen. Bereits in diesem Monat dürfen Sie im Action-Rollenspiel **Mistmare** als kampferfahrener Mönch Isador das Gebetsbuch schwingen. Die Demo-Version schickt Sie in die Stadt Antwerpen, in der die Bevölkerung von einer Alchemisten-Riege tyrannisiert wird. So etwas können Sie nicht zulassen. Es gilt, diverse Rätsel zu lösen und Kämpfe gegen fiese Unholde zu bestreiten.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Die Steuerung ist im Spielmenü frei konfigurierbar	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	460 MByte

DVD & CD

EXKLUSIV | ANNO-1503-SZENARIO „DER MARQUISE"



Ein echtes Highlight haben wir für alle **Anno 1503**-Fans in dieser Ausgabe parat. Das exklusive Spiel-Szenario „Der Marquise" hat PC-Games-Leser Alexander Liebhardt im Rahmen des **Anno 1503**-Szenario-Wettbewerbs kreiert: Vetter Armand (blau) intrigiert anno 1503 gegen den Spieler – also muss er entwaffnet und „entfernt" werden. Zum Glück hält Sohnemann Justes (rot) die Stellung und versorgt den Spieler bei Bedarf mit Material (es besteht ein Handelsvertrag).

Tipps für Einsteiger:

- Am besten im Süden der „blauen" Insel ansiedeln
- Anfangs extrem mit den Werkzeugen haushalten, um Steinmetz und Eisen-Industrie inklusive Werkzeugmacher bauen zu können
- In der Inselwelt gibt es keinen Werkzeug-Nachschub – wer diese Industrie in Gang hält und die Inseln des „Roten" beliefert, macht gute Profite.
- ACHTUNG: zunächst Gewässer des „Blauen" meiden. Nach und nach die umliegenden Inseln erobern und mit den Waren die eigene Bevölkerung versorgen.

WICHTIG:

Neuester Patch 1.04.02 ist unbedingte Voraussetzung (auf CD/DVD). Installation: Einfach EXE-Datei aufrufen, anschließend findet man „Der Marquise" in der Szenario-Auflistung unter „Neues Spiel".

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS
- Bandits: Phoenix rising
- Café International (nur Abo-CD)
- Disciples (nur Abo-CD)
- Dragon Throne
- Mistmare (nur Abo-CD)
- Rails across America
- Red Shark
- Top Gun Combat Zones
- Waterloo
- WWII Frontline Command (nur Abo-CD)

VIDEOS
AKTUELL
- Half-Life 2

VORSCHAU
- Colin McRae Rally 3
- Tron 2.0

TEST
- Downtown Run
- Red Faction 2
- Wildlife Park

PATCHES & TREIBER
- Airline Tycoon Evolution v1.03
- Anno 1503 v1.04.02
- Anstoß 4 v1.04 (d)
- Aquanox 2 v2.159 (d)
- DTM Race Driver v1.20 (d)
- Rainbow Six Raven Shield v1.1 von v1.0 (d)
- SimCity 4 v1.0.272.0 (eu)
- Splinter Cell v1.2 (d)
- Starcraft v1.10 (int)
- Unreal 2 v1403

Windows 9x und Me:
- Ati Catalyst 3.2 (7.84)
- Ati Control Panels 6.14.10.4029
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 43.45

Windows 2000 und XP:
- Ati Catalyst 3.2 (7.84)
- Ati Control Panels 6.14.10.4029
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 43.45

TOOLS & SPECIALS
- Winzip
- Anno 1503: Exklusives Szenario
- DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
- Verkehrsgigant: Neue Szenarien

DVD & CD

RED SHARK

Die Zeitmaschine ist erfunden! Also beschließen die Russen, einen Hightech-Heli in die Zeit des Zweiten Weltkriegs zu teleportieren – und den Lauf der Geschichte zu ändern. Sie sind der Pilot. In der Third-Person-Perspektive steuern Sie den bis auf die Zähne bewaffneten Hubschrauber in vier spielbaren Demo-Missionen und schießen auf alles, was sich bewegt. Drücken Sie während des Spielens „F1", dann werden alle Tastaturkommandos angezeigt.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
+	Geschwindigkeit erhöhen
-	Geschwindigkeit verringern
Shift links	Aufsteigen
Strg links	Höhe verringern
Enter	Rakete abfeuern
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	120 MByte

Umtauschcoupon

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 06/03

☐ PCG-Heft-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

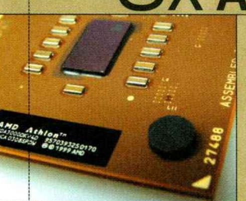
Prozessor-Power gratis!

Unreal 2 ruckelt ohne Ende, Gothic 2 macht schlapp? Dann nehmen Sie an unserer Umfrage teil und **gewinnen Sie einen von acht High-End-Prozessoren!**

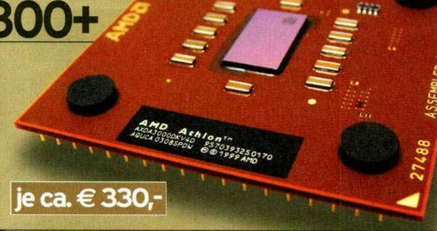
AMD und PC Games verlosen in diesem Monat acht Athlon XP 2800+. Alles, was Sie nun brauchen, ist etwas Glück bei der Verlosung und ein aktuelles SockelA-Mainboard als Heimat für den High-End-Rechenknecht. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Fragebogen ausfüllen und rechtzeitig einschicken. Wir wünschen viel Glück!

Die Gewinne

8X AMD Athlon XP 2800+

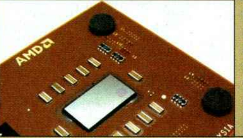


Mit dem „Barton"-Chipkern zählt der AMD-Athlon-XP-Prozessor 2800+ zur neuesten Generation von AMDs Athlon-XP-Familie. Der Prozessor wird in der Dresdner Fab30 unter der Verwendung des modernen 130-Nanometer-Prozesses hergestellt und garantiert durch die Kompatibilität mit AMDs SockelA-Infrastruktur langfristige Aufrüstbarkeit. Andere Prozessorhersteller beurteilen die Power eines Hauptprozessors nach der Taktrate (1,8 GHz, 1,4 GHz etc.). AMD setzt einen relevanteren Maßstab – die Gesamtleistung.



je ca. € 330,-

Mit dem „Barton"-Chipkern hat AMD den internen Level2-Zwischenspeicher verdoppelt. Damit kommt der Prozessor auf insgesamt 640 kByte integrierten Cache – der größte Zwischenspeicher bei Desktop-Prozessoren. Der ultraschnelle 333-MHz-Frontside-Bustakt sorgt gerade bei Spielen für erstklassige Performance.



Die Voraussetzung zum erfolgreichen Betrieb des AMD-Athlon-XP-Prozessors 2800+ ist ein Mainboard mit einem der folgenden Chipsätze: VIA KT333, KT400, Nvidia Nforce2 oder SiS-746FX. Wenn Sie nicht sicher sind, ob Ihr Mainboard den High-End-Prozessor unterstützt, empfehlen wir einen Besuch der Webseite Ihres Mainboard-Herstellers.



Die Athlon-Familie im Detail

PROZESSORNAME	CODENAME	VERFÜGBARE PROZESSOREN
AMD Athlon	Thunderbird	650 bis 1.400 MHz
AMD Athlon XP	Palomino	Athlon XP 1500+ bis XP 2100+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „A"	Athlon XP 1700+ bis XP 2200+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „B"	Athlon XP 1700+ bis XP 2800+
AMD Athlon XP	Barton	Athlon XP 2500+ bis XP 3000+

AMD Athlon Processor XP



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von AMD Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Mai 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 06/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________
Vorname: ____________
Anschrift: ____________
____
Telefon: ____________
E-Mail: ____________

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?
☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games als Abonnent?
☐ Ja ☐ Nein
☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?
☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens ☐ Schwankt
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?
☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?
☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:
Report: Made in Germany A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Half-Life 2 A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Call of Duty A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Rise of Nations A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Railroad Tycoon 3 A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Trinity A B 1 2 3 4 5
Vorschau: GTA Vice City A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Hidden & Dangerous 2 A B 1 2 3 4 5
Vorschau: World of Warcraft A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Colin McRae Rally 3 A B 1 2 3 4 5
Test: Tropico 2 A B 1 2 3 4 5
Test: Wildlife Park A B 1 2 3 4 5
Test. O.R.B. A B 1 2 3 4 5
Test: Devastation A B 1 2 3 4 5
Test: Chaser A B 1 2 3 4 5
Tipps: Tropico 2 A B 1 2 3 4 5
Tipps: Vietcong A B 1 2 3 4 5
Tipps: Anno 1503 A B 1 2 3 4 5
Tipps: Die Sims Deluxe A B 1 2 3 4 5
Tipps: Indiana Jones A B 1 2 3 4 5
Hardware: Special CPUs A B 1 2 3 4 5
Hardware: Test Stromnetzwerke A B 1 2 3 4 5

A Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
B Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überflogen
1 Sehr gut 2 Gut 3 Durchschnittlich
4 Geht so 5 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)
☐ Keines der genannten
☐ Black & White 2
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
☐ Counter-Strike: Condition Zero
☐ Deus Ex 2
☐ Die Siedler 5
☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
☐ Duke Nukem Forever
☐ Far Cry
☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
☐ Halo
☐ Hidden & Dangerous 2
☐ Quake 4
☐ Railroad Tycoon 3 ☐ Republic
☐ S.T.A.L.K.E.R.
☐ Spellforce
☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ Enter the Matrix
☐ The Movies
☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ World of Warcraft ☐ World Racing
☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?
Aktualität 1 2 3 4
Bildqualität DVD-Videos 1 2 3 4
Hardware 1 2 3 4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos 1 2 3 4
Layout (Heftgestaltung) 1 2 3 4
Menüführung auf CD/DVD 1 2 3 4
Preis-Leistungs-Verhältnis 1 2 3 4
Qualität der Demos auf CD/DVD 1 2 3 4
Aktualität der Demos auf CD/DVD 1 2 3 4
Menge der Demos auf CD/DVD 1 2 3 4
Tipps & Tricks 1 2 3 4
Titelgestaltung 1 2 3 4
Übersichtlichkeit 1 2 3 4
Verständlichkeit 1 2 3 4

1 Sehr gut 2 Gut
3 Durchschnittlich 4 Miserabel

HARDWARE:
Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?
Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?
☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
☐ Ati Radeon 7500 ☐ Ati Radeon 8500
☐ Ati Radeon 9000 ☐ Ati Radeon 9000 Pro
☐ Ati Radeon 9700 ☐ Ati Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia Geforce2 MX/MX-400
☐ Nvidia Geforce2 MX-200 ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
☐ Nvidia Geforce256 ☐ Nvidia Geforce3
☐ Nvidia Geforce3 Ti-200 ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
☐ Nvidia Geforce4 MX-420
☐ Nvidia Geforce4 MX-440/460
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200 ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?
☐ Derzeit keines ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
☐ Mainboards ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?
Microsoft Xbox 1 2 3
Nintendo Game Boy 1 2 3
Nintendo Game Boy Advance 1 2 3
Nintendo GameCube 1 2 3
Sony PlayStation 1 2 3
Sony PlayStation 2 1 2 3

1 Besitze ich 2 Anschaffung geplant
3 Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD:
Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen
Bandits: Phoenix Rising 1 2 3 4 5 6 7 8
Cafe International 1 2 3 4 5 6 7 8
Disciples 1 2 3 4 5 6 7 8
Rails across America 1 2 3 4 5 6 7 8
Red Shark 1 2 3 4 5 6 7 8
Top Gun: Combat Zones 1 2 3 4 5 6 7 8
Waterloo 1 2 3 4 5 6 7 8
WWII: Frontline Command 1 2 3 4 5 6 7 8
Mistmare (Abo-CD) 1 2 3 4 5 6 7 8

1 Kein Interesse 2 Noch nicht ausprobiert
3 Demo funktioniert nicht
4 Spitze! 5 Gut 6 Durchschnittlich
7 Geht so 8 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:
Aktuell: Yager 1 2 3 4 5 6 7
Aktuell: Half-Life 2 1 2 3 4 5 6 7
Aktuell: Spring Gathering 2003 1 2 3 4 5 6 7
Aktuell: PC-Games-News 1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Colin McRae Rally 3 1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Far Cry 1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Elite Force 2 1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Tron 2.0 1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Will Rock 1 2 3 4 5 6 7
Test: Devastation 1 2 3 4 5 6 7
Test: Tropico 2 1 2 3 4 5 6 7
Test: Indiana Jones 6 1 2 3 4 5 6 7
Test: Wildlife Park 1 2 3 4 5 6 7
Test: C.S.I.: Crime Investigation 1 2 3 4 5 6 7
Test: Downtown Run 1 2 3 4 5 6 7

1 Kein Interesse 2 Noch nicht angesehen
3 Spitze! 4 Gut 5 Durchschnittlich
6 Geht so 7 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?
☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
☐ Vario DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?
☐ Kaufe die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?
☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?
☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

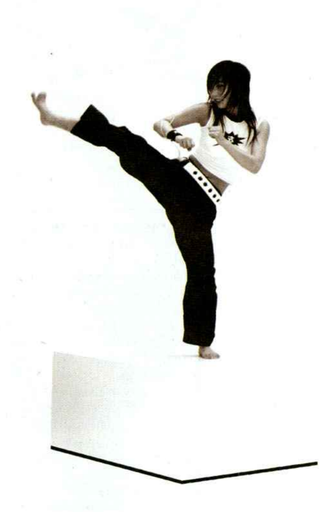
☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________
Inserent: ____________
Seite: ____________

ANIME

左





YU-GI-OH!

MO. – FR. 13 40



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Heute folgt mein letzter Beitrag über die europäischen Völker, es sei denn, ich werde zu weiteren Folgen gezwungen oder kann überraschend in den Urlaub fahren.

Ganz oben in Europa, dort, wo eigentlich niemand freiwillig hingeht, wenn man einmal von Flechten und Moosen absieht, findet man das ebenso liebenswerte wie merkwürdige Völkchen der Norweger. Die Norweger sind das einzige Volk, das nach einem Kleidungsstück benannt wurde, welches unter Vegetariern, Frauenverstehern und Teetrinkern eine gewisse, traurige Berühmtheit erlangte. Abgesehen von ihrer flauschigen Oberbekleidung sind die Norweger der lebende Beweis dafür, dass der Mensch nicht dazu geschaffen ist, in Gegenden zu hausen, in denen sich Pinguine pudelwohl fühlen. Dick vermummt, wasserabweisend und wie man sie auch dreht und wendet: Man kann nicht feststellen, ob man ein Männchen oder ein Weibchen vor sich hat – oft nicht einmal an der Stimme. Die Norweger (meistens jedoch nur die, die männlichen Geschlechts sind) versuchen, durch unkontrollierten Gesichtshaarwuchs eine Art Puffer zwischen sich und der Außenwelt zu errichten, was den Zweck nur rudimentär erfüllt und jammervoll aussieht. Die Haare sind meist in aufdringlichem Rot gehalten, damit man erfrorene Leute im ewigen Eis leichter lokalisieren kann. Der Rest der gut gekühlten, norwegischen Körper besteht ausgerechnet aus Sommersprossen. Zynischer kann sich die Natur am Menschen nicht rächen. Kein Wunder, dass überall in Norwegen Alkohol hoch im Kurs steht.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ANFRAGE

Lieber Herr Rosshirt,

ist es zufällig möglich, dass Sie gegen einen bestimmten Betrag ein Delphi-Programm für mich erstellen? Es sollte eher etwas Leichtes sein. Das Geld würde ich Ihnen im Voraus überweisen.

VIELEN, VIELEN DANK. MARC

Haben Sie auch die Redakteure des ADAC-Magazins gefragt, ob sie Ihnen eine neuartige Auspuffanlage für Ihr Auto entwickeln könnten? So gerne, wie ich Ihr Geld annehmen würde, muss ich Ihnen jedoch mitteilen, dass meine Kollegen und ich unseren Lebensunterhalt ausschließlich mit dem schreiben von Artikeln verdienen und höchstens kurze Programme privater Natur entwickeln. Und das ist auch gut so. Das Einzige, was ich über Delphi weiß, ist höchst orakelhaft. Oder wird hier schon wieder für die versteckte Kamera gefilmt?

ANFRAGE EPISODE 2

Hallo,

ich wollte fragen, ob es was kostet, wenn ihr mir eine CD zusammenstellen und schicken würdet. Wäre nett, wenn ihr mir eine Antwort schicken könntet

GRUSS: MICHAEL SCHÄFFER

Natürlich wird sich unsere ganze Redaktion mit Freude der Aufgabe widmen, Ihre CD zusammenzustellen. Da wir den ganzen Tag nur faul herumlungern und überlegen, wie wir unser Geld noch ausgeben könnten, stellt dies eine willkommene Abwechslung dar. Unser Layout wird für ein ansprechendes Erscheinungsbild sorgen und der Chef unserer Versandabteilung bringt Sie Ihnen eigenhändig vorbei, es sei denn, die Geschäftsleitung möchte dies selbst übernehmen. Kommen Sie raus, Herr Felix.

PRIVATLEBEN

Hallo Rainer,

ich als langjähriger PC-Games-Leser musste beim Genießen eurer Zeitschrift mal wieder feststellen, wie außergewöhnlich attraktiv eure Chefredakteurin Petra Maueröder doch ist. Wirklich atemberaubend, nicht nur intelligent und erfolgreich, nein, noch dazu elfengleiche Züge und dieses bezaubernde Lächeln. So mal ganz unter uns – sie ist doch bestimmt liiert bzw. hat an jedem Finger einen Verehrer, oder? Na ja, die Frauen, die man nicht erreichen kann, waren für einen schon immer die schönsten, nicht wahr? Gut, das wirst du nicht kennen, als weltgewandter Charmeur und Liebhaber kannst du sicher jede Frau haben, die du möchtest.

VIELE GRÜSSE AUS DEM RHEINLAND: ULLI

In Bezug auf mich hast du natürlich vollkommen Recht. Nur wenige Frauen können sich mir widersetzen. Tatsächlich werden die meisten vor Schreck ohnmächtig, wenn ich komme. Im Hinblick auf Frau Maueröder denke ich jedoch nicht daran, deine Neugier zu befriedigen. Wenn Petra etwas aus ihrem Privatleben mit der Öffentlichkeit teilen wollte, hätte sie es selbst in die Wege geleitet, zumal nicht nur du daran ein gewisses Interesse hast. Tatsächlich setzt sich „Privatleben" aus den Wörtern „privat" und „Leben" zusammen, wobei hier die Betonung eindeutig auf Ersteres zu setzen wäre. Schön, dass dir hinter den „elfengleichen Zügen" ihre fachliche Kompetenz zumindest nicht ganz entgangen ist.

DER GOODING

Hallo Herr Rosshirt!

*In der letzten Ausgabe (05/03) habe ich nicht nur einen, sondern zwei Fehler entdeckt. Zum einen auf Seite 22: Schön, dass ihr die neuesten Screenshots zu **Enter the Matrix** zeigen wollt, allerdings stellte ich nach mehrstündigem Suchen fest, dass es die Seite xx nicht gibt! Zum anderen: Du meintest, Justin Stolzenberg würde den Namen Dirk Gooding versteigern. Umso erstaunlicher ist es, dass er einen Käufer gefunden hat: Christian Müller (Seite 111, Test von **Enclave**). Seltsam nur, dass Dirk selbst seinen Namen auch wiederhat.*

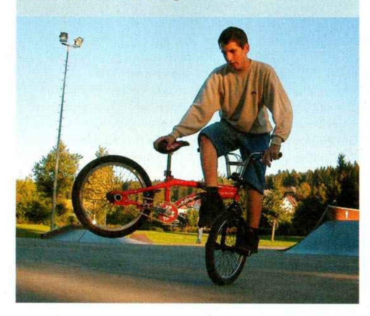
MFG, DEIN TREU ERGEBENER PHILIPP HOLT

Justin, unser Redaktionsküken, schon in jungen Jahren fern der Heimat zu einem eigenen Hausstand gezwungen, ist naturgemäß extrem knapp bei Kasse, sonst würde er sich ja auch nicht von so grausamen Zeugs ernähren. Lukrativer als ein einmaliger Verkauf, ist bekanntlich ein steter

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC-Games-Leser des Monats

Das Leserfoto des Monats kommt diesmal von AlexJ. Laut beiliegender E-Mail handelt es sich bei dieser Tätigkeit um „Flatlanden". Ich bin zu alt für so einen Scheiß (ehe das Lektorat einschreitet: Hierbei handelt es sich um ein Zitat aus **Heartbreak Ridge**) – für mich sieht das aus wie eine höchst aufwendige Art, sich spektakulär aufs Ma.. äh ... den Mund zu legen.



Verleih. Und so verleiht er den Namen „Dirk Gooding" tageweise gegen ein bescheidenes Entgelt an Interessierte. Wer sich auch eine Weile „Dirk Gooding" nennen möchte, wendet sich per E-Mail, zusammen mit einem Angebot finanzieller Natur, vertrauensvoll an mich – ich werde alles Nötige in die Wege leiten, gegen lächerliche 15 Prozent Provision. Dirk bekam den Namen für diese Ausgabe übrigens nur geliehen. Natürlich ohne Bezahlung, da wir es nicht mehr mit ansehen konnten, wie ihn selbst seine Freundin mit „Redakteursname" ansprach. Die Sache mit der Seitenzahl ist auch nicht der Fehler, den wir in jeder Ausgabe absichtlich für euch verstecken, sondern schlicht ein echter Fehler, der den Argusaugen unseres Lektorats entgangen ist. Leider keine Punkte; kein Gewinn. Aber als Trostpreis darfst du am 23.08.2003 den Namen „Dirk Gooding" für zwölf Stunden benutzen, aber nur, wenn du ihn auch unbeschädigt zurückgibst.

HANDY

Lasst bitte bei eurer Computerspiele-Zeitschrift die Werbung für Handylogos weg! Meistens sind die pervers!

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: ROBIN

Ich gebe gerne zu, dass auch ich kein Freund dieser kleinen, nervenden Geräte bin. Aber sie deswegen gleich als pervers zu bezeichnen, finde ich arg übertrieben. Da drängt sich mir doch die Frage auf, was du eigentlich mit deinem Handy machst. Versuch es doch mal mit telefonieren!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juni?



SCHILY & BILLY Die Wahl des richtigen Coiffeurs sorgt dafür, dass jeder nach seinem eigenen Fassonschnitt selig wird – selbst Bill Gates.

Zum ersten Mal konnten die PC-Games-Leser auch per SMS mitmachen – einfach den Spruch ins Handy tippen und abschicken. Alle Details dazu finden Sie auf Seite 8. Noch ganz traditionell per E-Mail hat Jens Ritter aus Rüsselsheim teilgenommen – und sich damit in der Redaktions-Abstimmung durchgesetzt. Seinen Gewinn erhält er allerdings nicht per E-Mail, sondern per Post: Rainer Rosshirt stellt für ihn ein ganz persönliches Spielepaket mit feinen Titeln zusammen. Ein Preis, der Ihnen – neben Ruhm und Ehre – auch in diesem Monat winkt.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20.05.2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SUPERSTAR PC-Games-Redakteur Dirk Gooding bei der Session in den legendären Ascaron-Tonstudios, wo schon die Beatles und Elvis Presley nicht gespielt haben.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Gewinnen per SMS

Muss man eigentlich seine Personalien angeben, wenn man bei den Gewinnspielen per SMS mitmacht?

ROBERT PENKER, PER E-MAIL

Es genügt, wenn Sie uns einfach das entsprechende Stichwort oder die richtige Antwort SMS-en (siehe Seite 8). Unser System registriert die Rufnummern. Wir melden uns nach Einsendeschluss bei den SMS-Gewinnern per SMS oder aber durch einen Anruf, um die Adresse in Erfahrung zu bringen, an die wir dann die Preise schicken.

Jugendschutzgebiet

Zum neuen Jugendschutzgesetz erreichte uns erwartungsgemäß eine Flut an Briefen und E-Mails mit Kommentaren und Fragen. Obwohl die Gleichbehandlung von Spielen und Filmen von den meisten Schreibern als sinnvoll oder gar überfällig bezeichnet wurde, hagelte es doch jede Menge Kritik an der lückenhaften und teils sogar widersprüchlichen Gesetzgebung, die auch und gerade erwachsene Spielekäufer trifft. Einige Auszüge:

Habe heute meine PC Games zugeschickt bekommen und mir zuerst das Booklet ***Spielen verboten?*** *über das neue Jugendschutzgesetz zu Gemüte geführt. Vielleicht ist ja alles nur ein schlechter Aprilscherz, da das Gesetz doch am 1.4. eingeführt wird. Ich bin vor einem Monat 16 geworden und kann mir endlich vollkommen legal viele Ego-Shooter kaufen. Jetzt wird jedoch die Berichterstattung darüber so gut wie eingestellt, ich muss mir meine Infos mühsam zusammenklauben, was irgendwie leicht frustrierend ist. Mein Vorschlag: Könnte man den älteren PC-Spielern entgegenkommen und eine PC Games ab 16 oder eine Tochterzeitschrift machen? Es ist klar, dass der Aufwand enorm ist, aber ich denke, dass dies gerechtfertigt sein dürfte.*

STEFAN SEEMAYER, PER E-MAIL

Wir machen uns Sorgen, dass gewisse Spiele, die uns sehr interessieren und bei uns in der Schweiz frei erhältlich sind, in der PC Games nicht mehr getestet werden oder keine Filme oder Demos dazu erhältlich sind. Wir befürchten, dass wir im Laden sozusagen die Katze im Sack kaufen müssen, und wollten deshalb fragen, ob es für Schweizer Abonnenten ein Zusatzheft oder unzensierte Demos geben wird.

OLIVIER & THOMAS, PER E-MAIL

Klipp und klar: Im Heft findet auch künftig wie gewohnt die Berichterstattung über sämtliche Neuerscheinungen statt, von **GTA: Vice City** über **Doom 3** bis hin zu unserer **Half-Life 2**-Titelstory. Auch in Videos dürfen wir selbstverständlich über alle Spiele – inklusive Shooter – berichten. Einschränkungen gibt es allein bei einigen Demos auf CD und DVD. Natürlich wollen wir unseren volljährigen Lesern und den vielen PC-Games-Fans außerhalb Deutschlands auch weiterhin das volle Programm bieten – inklusive Demos zu Ego-Shootern. Daher bieten wir ab sofort eine spezielle Variante der PC Games an. Mehr Informationen finden Sie im Editorial dieser Ausgabe und in der Aktuell-Rubrik; außerdem informieren wir Sie online über diese neue Heft-Version.

1. Wird die PC Games auch weiterhin über kommende Action-Spiele wie ***Doom 3*** *berichten, auch wenn absehbar ist, dass sie auf den Index kommen?*
2. Wenn nein, wo kann ich mich dann informieren?
3. Wird die PC Games in ihrer Berichterstattung über PC-Spiele Einschnitte machen (nur noch Tests von Spielen, die vorher freigegeben wurden)?
4. Sind den angrenzenden Nachbarländern, wie Schweiz oder Österreich (da deutschsprachig), in Deutschland indizierte Spiele erhältlich oder gibt es dort ähnliche Jugendgesetze?
5. Dürfen im Ausland gekaufte Spiele nach Deutschland eingeführt werden (mir wichtig, da ich grenznah wohne)?
6. Wird auf interaktive Tests von Action-Spielen auf den Heft-DVDs verzichtet?
7. Wo kann ich indizierte Spiele in Deutschland erwerben?

ANONYM, PER E-MAIL

1. Solange ein Spiel nicht indiziert ist, werden wir darüber umfassend berichten – wie bisher.
2. PC Games und www.pcgames.de bleiben auch weiterhin die Informationsquel-

ABGRIFF

Ich habe gehört, du teilst des Öfteren Geschenke an Minderbemittelte und vor allem an Minderheiten (Ausländer) aus. Nun, ich bin Österreicher und meine, gerade deswegen auch was bekommen zu müssen. Also schick mir bitte Spiele, Hardware, Geld usw. Wehe, es kommt nichts!

SAMHABER WOLFGANG

Das „minderbemittelt" beziehst du jetzt aber ausschließlich auf deine finanzielle Situation, oder? Aus dem Text kann man es nicht so ohne weiteres entnehmen. Du hast leider nur die Hälfte mitbekommen. Ich verteile zwar ab und an Geschenke, aber willkürlich und nach Lust und Laune. Aus verständlichen Gründen habe ich jetzt aber weder Lust noch Laune. Ergo: Es kommt nichts. Ich kann mir nicht helfen – eine Drohung hat für mich stets die gleiche Wirkung, wie ein rotes Tuch auf einen extrem schlecht gelaunten Stier, der unausgeschlafen ist und Magenschmerzen hat.

KRANKHEIT

Ich bin begeisterter PC-Games-Leser und lese Ihre Leserbriefe mit viel Vergnügen. Doch ich habe eine Frage an Sie. Wie schaffen Sie es, nie krank zu sein (ich bin gerade krank)? Meiner Meinung nach gibt es nur zwei Möglichkeiten: Erstens, Sie haben Gehilfen, die ewig lange oder total unnötige Leserbriefe beantworten oder Sie wurden geklont und ein Ersatzkörper lagert gerade in flüssigem Sauerstoff. Ich würde mich über eine Antwort freuen.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN UND GROSSEM RESPEKT AN EURE LORDSCHAFT: FORTER

Eigentlich wurde ich genauso oft krank wie jeder andere. Aber es sprach vieles dagegen. Ich werde fürs Kranksein nicht bezahlt, es macht keinen Spaß und nicht mal bei Frauen kommt es sonderlich gut an, wenn man mal von faden Mitleidsbekundungen absieht. Fazit: Es bringt nix. Drum habe ich es mir abgewöhnt. Es ging eigentlich ganz leicht und ich vermisse nichts! Natürlich braucht man vor allem anfangs etwas Ablenkung bei der Krankheitsentwöhnung. Ich habe mir deswegen einen ganz tollen Raucherhusten zugelegt, mit dem ich in den Morgenstunden fröhlich mich selbst und die ganze Nachbarschaft unterhalte. Aber inzwischen schaffe ich es problemlos, auch in Gesellschaft, wenn andere krank sind, nicht krank zu sein. Du kannst das auch – du musst es nur wollen! Und inzwischen gibt es ja auch tolle Sachen wie Kaugummi oder Pflaster, die bei den schlimmsten Folgen der Krankheitsentwöhnung helfen.

DEUTSCH ÖSTERREICHISCHE FREUNDSCHAFT

Hallo Rossi,

wie wär es denn mal mit einer eigenen PC-Games-Ausgabe für Österreicher? Bei uns gibt es keine Indizierung und deshalb könnt ihr bei uns auch

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

le für sämtliche Spiele, die in Deutschland regulär angeboten werden.
3. Nein. Das Heft muss nicht „geprüft" werden.
4. Außerhalb Deutschlands greifen die nationalen Jugendschutzgesetze natürlich nicht. Insofern haben Jugendliche in Österreich und in der Schweiz in der Regel keine Probleme, in Deutschland indizierte Titel zu erwerben.
5. Sofern es sich nicht um in Deutschland verbotene oder beschlagnahmte Spiele handelt (dazu zählen insbesondere Titel, die im Zweiten Weltkrieg spielen und daher etwa Hakenkreuze enthalten), dürfen sie das selbstverständlich.
6. Nein – bestes Beispiel ist **Devastation** auf der aktuellen Heft-DVD.
7. Auf Nachfrage und gegen Altersnachweis bei fast jedem Fachhändler und bei vielen Filialen von Elektronikmarkt-Ketten, jedoch nicht im Versandhandel.

Unser Clan hat demnächst wieder seine monatliche LAN-Party. An dieser LAN wollen auch 16- und 17-Jährige teilnehmen. Dürfen die das mit einer schriftlichen Erklärung der Eltern? Es werden auch Spiele gespielt, die ab 18 freigegeben oder sogar indiziert sind. Außerdem ist die LAN öffentlich, das bedeutet, wir haben oft Zuschauer. Wie müssen wir uns jetzt verhalten?

ANONYM, PER E-MAIL

Papier ist geduldig – und im Fall des Falles wenig Wert. Kommt raus, dass Minderjährige mit von der Partie sind, droht Ärger. Sprich: Wenn am Spiele-Aufgebot nichts geändert werden soll, müssen alle Teilnehmer volljährig sein. Dies galt aber auch bereits vor Änderung des Jugendschutzgesetzes.

*Ich hätte zwei Fragen zum neuen Gesetz: 1. Wenn ich **Serious Sam: The First Encounter** spiele, das ich vor dem neuen Jugendschutzgesetz gekauft habe (ich bin 13), mache ich mich dann strafbar? 2. Wenn ich als 13-Jähriger von einem Händler ein Spiel kaufe, mache ich mich dann strafbar? Oder bloß der Händler?*

JOSEF BIEHLER, PER E-MAIL

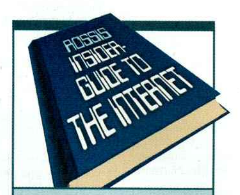
Zu Frage 1: Solange die Erziehungsberechtigten einverstanden sind, spricht überhaupt nichts gegen den heimischen Ballerspaß – und strafbar macht man sich dadurch erst recht nicht.
Zu Frage 2: Der Händler riskiert empfindliche Geldstrafen, wenn er einem 13-Jährigen ein Spiel verkauft, das erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben ist. Leser berichten uns, dass – häufig aus Unwissenheit – nicht alle Händler und Elektromärkte mit der gesetzlich geforderten Sorgfalt das Alter kontrollieren. Strafbar macht sich aber nur der Händler, nicht der Käufer.

weiterhin über alle Spiele schreiben. Komm Rossi, suder deine Kollegen wegen dem einmal an.

BENUTZER

Ich will jetzt echt keine Österreich-feindlichen Bemerkungen machen, aber du hast etwas gründlich falsch verstanden. Keine Ahnung, wie du auf solch schmales Brett kommst, aber natürlich dürfen wir auch nach dem neuen Jugendschutzgesetz hier über nahezu alle Spiele schreiben. Zwar bekommt man überall in deinem schönen Land hervorragenden Kaffee (na ja, nicht überall – aber fast, wenn man eine bestimmte Pizzeria in Graz meidet), aber dennoch wollen wir nicht übersiedeln. Und eine PC Games, speziell für Österreich, gibt es zwar in dem Sinn nicht, was schon alleine daran scheitern würde, dass wir keinen Schimmer haben, was „sudern" bedeutet. Aber spätestens seit der Einführung der „Special Edition" von PC Games (siehe Aktuell-Rubrik) sollte dies doch eigentlich kein Thema mehr sein, oder?





HTTP://WWW.MINICLIP.COM/HOMEPAGE.HTM
Weil 72,6 % meiner Leser unter chronischem Geldmangel leiden, hab ich mich auch diesen Monat wieder umgesehen, wo man kostenlos eine gute Auswahl an Spielen bekommt. Natürlich bin wieder fündig geworden.



HTTP://WWW.MINIGOLFER.DE/
Sie haben schon alles? DAS haben Sie bestimmt noch nicht. Auf dieser Seite werden Erfindungen angeboten, deren Spektrum von blödsinnig bis geschmacklos reicht. Wer etwas wirr im Kopf ist, wird vielleicht sogar etwas Nützliches entdecken. Dann würde ich mir aber Sorgen um die allgemeine geistige Verfassung machen.



HTTP://SCHAUKELRIECHER.DE
Als Randgruppe tut man sich immer schwer. Darum ist es eine erfreuliche Entwicklung, wenn sich immer mehr „Außenseiter" outen und sich zusammenschließen. Nur so kann einer sozialen Isolation entgegengewirkt werden. Willkommen in unserer Gemeinschaft, liebe Schaukelriecher. Wie? Sie können sich unter einem Schaukelriecher nichts vorstellen? Das sind Menschen wie Sie und ich – bis auf eine kleine Ausnahme ...



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind **für Sie da**

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games **Abo-Service**

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	bgenser@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.**pcgames.de**

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 243.100 Exemplare
AWA Ermittelte Reichweite 1.130.000 Leser

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 185).



Platz 1
Idee + Spiel (McMedia)

Efthimios Sidiropoulos, Idee + Spiel:

„McMEDIA führt in diesem Jahr die größte Gemeinschaftswerbung für den deutschen Games-Fachhandel durch. Dass die Fülle der attraktiven Angebote und exklusiven Gewinnspiele sowie die begehrten Gratiszugaben beim Publikum auf große Beachtung stoßen, bestätigt den Erfolg unserer Anstrengungen für den Fachhandel. McMEDIA ist die führende Fachhandelskooperation für PC- und Video-Spiele. Als Games-Spezialisten bieten McMEDIA-Fachgeschäfte ein aktuelles, riesiges Spiele-Angebot zu günstigen Preisen und kompetente Fachberatung. Wenn es um Video- und Computerspiele geht, ist der McMEDIA-Gamestore ganz sicher die beste Adresse."



Platz 2
Go Future (Allianz)



Platz 3
Rayman 3 (PC Spezialist)

INSERENTEN

1&1	94, 95	Dell	10, 11	Mediastar	169
Alienware	25	Deutsche Telekom	2	Modern Games	105
Allianz	19	Devolo	73	MTV	106
Alternate	158, 159, 160, 161	Electronic Arts	101	Musik Produktiv	111
AMS	40, 41	Expert	9	PC Spezialist	17
Asus	15	Fort Knox	175	RTL 2	187
AVM	39	Frozen Silicon	157	Saturn	26, 27, 123
Bemi Computer	173	Idee & Spiel	32, 33	Take 2	4, 5
CDV	23	Infogrames	85	Terratec	196
Close Up Posters	118, 119	Jöllenbeck	88	Vidis	117
Codemasters	83, 115	Koch Media	55, 78, 99	Vivendi Universal	103, 109
Compute Media	64, 65, 112, 125, 126, 179, 193	LG Electronics	49	Wcom	87

Exklusiv nur im Abo!

PC Games
Wissen, was gespielt wird
Manager GUIDE

EA SPORTS
FUSSBALL MANAGER 2003

Die Insider-Tipps der Profis!
Alle Spieler- und Mannschaftswerte
Die besten Transfer-Strategien
Das perfekte Stadion
Geheime Features
Optimales Training u.v.m.

Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2003 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitansprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002164)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



Mai 1993

Kurioses am Rande

Am 15. März 1993 fand die Gründungsversammlung des „Deutschen Softwareverbandes" statt, eines eingetragenen Vereines einheimischer Spielehersteller. Im Interview mit PC Games erläuterte Verbandsvorsitzender Jürgen Göldner die Ziele der jungen Vereinigung. Unter anderem standen damals einheitliche Spieleverpackungen (die Euroboxen) und der Kampf gegen Raubkopien sowie die damals aufkommenden Softwarevermieter auf dem Programm. Heute verleiht der mittlerweile unter dem Kürzel VUD firmierende Verein unter anderem die begehrten Gold- und Platin-Awards für 100.000 beziehungsweise 200.000 verkaufte Einheiten.

Was wurde eigentlich aus ... Software 2000?



Das in der Mai-Ausgabe von PC Games 1997 getestete Adventure **Jonathan** war alles andere als typisch für die Spieleschmiede aus Eutin. Groß geworden war das von den Brüdern Andreas und Marc Wardenga gegründete Unternehmen mit der **Bundesliga Manager**-Reihe, Ablegern wie dem **Eishockey Manager** und anderen Wirtschaftssimulationen wie **Pizza Tycoon**. Vom Image-Schaden des mit Programmfehlern gespickten **Bundesliga Manager 97** erholt sich Software 2000 nie völlig, die Nachfolger mussten gegen die Konkurrenz von **Anstoß**, **Kicker** (von den inzwischen selbstständigen **BM**-Erfindern) und Electronic Arts' **Fußballmanager** antreten – und zogen den Kürzeren. Der Vorhang fiel für Software 2000 schließlich im Februar letzten Jahres.



Test des Monats

DMA Design (heute Rockstar North) sind nicht erst seit **Grand Theft Auto** als erfindungsreiche Spielemacher bekannt. Auch die knuffigen Lemmings entstammen den Tastaturen der traditionsreichen Kreativen aus Schottland. Damit die kleinen grünhaarigen Kerlchen auf dem Weg zum Level-Ausgang nicht ihrem natürlichen Selbstmordtrieb zum Opfer fielen, mussten Puzzle-Meister Brücken über Abgründe schlagen, Lemmings-Lotsen ausbilden oder Gänge graben. Viel Neues im Vergleich zum Vorgänger hatte **Lemmings 2** zwar nicht zu bieten, das noch frische Spielprinzip sollte sich aber erst im kurz darauf folgenden dritten Part so langsam abnutzen.



Hardwaretrends

Auf der CeBIT 1993 präsentierte Intel erstmals den mit großer Spannung erwarteten Pentium-Prozessor. Der Traditionsbruch in der Namensgebung (nach 286er, 386er und 486er) war notwendig geworden, weil die Chipschmiede sich die Zahlenfolge nicht schützen lassen konnte und Konkurrenten wie Cyrix und AMD mit eigenen 386er- und 486er-Versionen dem Marktführer immer mehr Anteile abjagten. Einen Monat später sollte dann auch das erste Spiel erscheinen, für das selbst die CPU kaum schnell genug war: Chris Roberts' **Strike Commander**.

Die Top-5-Tests

1. **The Legacy** | Microprose
   Horror-Rollenspiel, bei dem Informationen sammeln wichtiger war als kämpfen.
2. **Zool** | Gremlin
   Als Ameisen-Ninja kämpfte man sich durch eines der wenigen guten PC-Jump-and-Runs.
3. **Ultima 7: Serpent Isle** | Origin
   Stimmungsvolles, aber aktionarmes Horror-Rollenspiel in damals moderner Iso-Optik
4. **Jonathan** | Software 2000
   Gruseliges Adventure, das – man höre und staune – im schwäbischen Memmingen spielt.
5. **Space Hulk** | Electronic Arts
   Der erste richtige Team-Shooter: fünf Space Marines gegen garstige Aliens

Am 04. Juni erscheint die PC Games 7/2003

VORSCHAU

Unser Reporterteam berichtet von der weltgrößten Spielemesse in Los Angeles: alle Premieren, Updates zu Neuheiten und Statements der Top-Designer – im Heft und im Video-Messereport auf DVD!

TEST

Enter the Matrix? Doch lieber **GTA Vice City**? Oder Gas geben mit dem Mercedes-Fuhrpark von **World Racing**? PC Games bietet konkrete, verlässliche Kaufberatung, damit Ihr Geld sinnvoll investiert wird.

TIPPS

Das Straßennetz von Miami Vice City ist komplex – wir zeigen Ihnen, wo's langgeht. Alle Secrets, alle Aufträge, alle Tricks. Außerdem entschlüsseln wir für Sie – unter anderem – das Geheimnis der Matrix.

CD/DVD

Schnuppern Sie Live-Atmosphäre aus den Messehallen in Los Angeles: Lassen Sie sich die E3-Spielehits 2003/04 von den Spieledesignern persönlich erklären. Außerdem alle wichtigen Demos zum Anspielen!









VORAB-INFOS AB 31. MAI AUF WWW.PCGAMES.DE!


Mehr Infos zum Spiel unter: www.virgininteractive.de / www.robocop-game.com

AUSGEZEICHNET!



ReceiverSystem **Cinergy 400 TV**

- Stereo Fernsehen am PC mit Highspeed Videotext
- Fernbedienung für TV und weitere Anwendungen
- Timergesteuerte Aufnahmen direkt auf die Festplatte
- Videoaufnahmen im VCD / SVCD / DVD Format

€ 69,99*







TerraCAM 2move 1.3

- Digitalkamera, Camcorder und Webcam
- Echte 1.3 Megapixel Bildauflösung
- 16 MB Flash-Speicher für bis zu 400 Bilder oder 5 Minuten Video
- Umfangreiche Software, z.B. für multimediale Diashows

€ 79,99*



SpeakerSystem **HomeArena 5.1**

- 5.1 Aktiv-LautsprecherSystem mit IR-Fernbedienung für PC und DVD Player
- Surround-Sound für Film, Musik und Spiele
- 8“ (20 cm) Subwoofer und 5 Satelliten
- 55 Watt RMS / 1100 Watt P.M.P.O in hochwertigen MDF-Gehäusen

€ 89,99*







SoundSystem **Aureon Space 7.1**

- Professionelle Aufnahme & Wiedergabe mit 24 Bit / 96 kHz [1]
- 8 (7.1) separate Lautsprecherausgänge [2]
- Optischer Digital Ein- / Ausgang
- Unterstützt A3D, EAX 1.0 und EAX 2.0

€ 99,99*







[1] Windows XP mit ServicePack 1 ermöglicht sogar Wiedergabe mit 24 Bit / 192 kHz
[2] Erfordert Windows XP – unter Win 98SE/Me/2000 6-Kanal Wiedergabe

---

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Fröschl, Karstadt, Master's, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter www.terratec.de